Curso Prep Henry

**Lección 2: Introducción a Javascript**

En esta lección cubriremos:

* Introducción a Javascript
* Variables
* Strings, Numbers y Booleanos
* Math
* Introducción a las Funciones
* Control de flujo y operadores de comparación
* Introducción a Node y NPM

**Introducción a Javascript**

JavaScript es un lenguaje de programación que fue creado originalmente para ser usado en el front-end de una pǻgina web. La idea original era poder dar dinamismo a las páginas webs, que en un principio eran estáticas. La introducción del “motor V8” de Google ha mejorado la velocidad y el funcionamiento de JS. Haciendo que JS (javascript) sea la lengua franca de la web, llegando inclusive al Back-End a través de NodeJs.

Vamos a aprender los conceptos más básicos de JS:

**Variables**

Una variable es una forma de almacenar el valor de algo para usar más tarde. (Una nota para aquellos con conocimientos previos de programación: Javascript es un lenguaje de tipado dinámico, una variable se puede configurar (y restablecer) a cualquier tipo, no necesitamos declarar su tipo al iniciar la variable).

Para crear una variable en JavaScript utilizamos la palabra clave var, seguida de un espacio y el nombre de la variable (con este nombre podremos hacer referencia a ella luego). Además de declarar una variable, podemos asignarle un valor usando el signo =.

Nota: Las palabras claves o keywords son palabras especiales que utiliza el lenguaje para indicar algo. No podremos usas las palabras claves del lenguaje cómo nombres de variables.

Existen tres formas de declarar una variable:

**var** nombre **=** 'Juan'; *// Vamos a usar principalemente esta forma*

**let** apellido **=** 'Perez';

**const** comidafavorita **=** 'Pizza';

**var**

var es la forma declarar una variable en ES5 (ES5 es la versión de JS, hoy en día existe ES6 que es la nueva versión, pero que todavía no es la más usada). Esta es una *palabra clave* genérica para “variable”.

Las dos formas siguentes, si bien son válidas, vamos a utilizarlas más adelante en la carrera, cuando tengamos más claros otros conceptos:

**let**

let es una nueva palabra clave de ES6, esto asignará una variable muy similar a var, pero con un comportamiento un poco diferente. Lo más notable es que difiere al crear un “nivel de *scope*” (hablaremos sobre esto más adelante).

**const**

const también es nuevo en ES6. Un const es una variable que no se podrá cambiar. Esto es la abreviatura de “constante”.

**console.log**

Otro concepto del que hablaremos de inmediato es

console.log();

Este método muy simple nos permitirá imprimir en la consola todo lo que pongamos entre paréntesis.

**Tipos de Datos**

En ciencias de la computación, un tipo de dato informático o simplemente tipo, es un atributo de los datos que indica la clase de datos que se va a manejar. Esto incluye imponer restricciones en los datos, como qué valores pueden tomar y qué operaciones se pueden realizar.

Los tipos de datos aceptados varían de lenguaje en lenguaje.

**Strings, Numbers, and Booleans**

Estos son los tipos de datos más básicos en Javascript.

**Strings**

Las “strings” son bloques de texto, siempre se definirán entre comillas, ya sea simple o doble. Cualquier texto entre comillas es una cadena o string.

**var** nombrePerro **=** 'firulais';

**Numbers**

Los números son solo eso, números. Los números NO se envuelven en comillas. Pueden ser negativos también. Javascript tiene una limitación en el tamaño de un número (+/- 9007199254740991), pero muy raramente aparecerá esa limitación en nuestro uso diario.

**var** positivo **=** 27;

**var** negativo **=** **-**40;

**Boolean**

Los booleanos provienen de la [lógica de Boole](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81lgebra_de_Boole). Es un concepto que alimenta el código binario y el núcleo de las computadoras. Es posible que haya visto código binario en el pasado (0001 0110…), esto es lógica booleana. Esencialmente significa que tiene dos opciones, activar o desactivar, 0 o 1, verdadero o falso. En Javascript usamos booleanos para significar verdadero o falso. Esto puede parecer simple al principio, pero puede complicarse más adelante.

**var** meEncantaJavascript **=** **true**;

Los valores posibles de un dato booleando en JS son: true o false.

**Operadores**

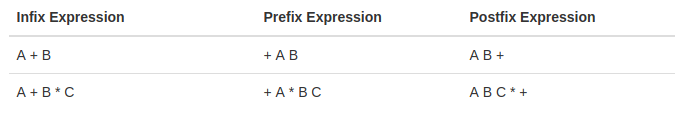
Vamos a poder realizar operaciones en JavaScript a través de los operadores. Básicamente son símbolos que ya conocemos (+, -, /, \*) que indican al intérprete de JavaScript las operaciones que debe realizar.

Por ejemplo: Para el intérprete al ver el signo +, sabe que tiene que ejecutar la función suma (que tiene internamente definida), y toma como parámetros los términos que estén a la izquierda y la derecha del operador.

**var** a **=** 2 **+** 3; *// 5*

**var** b **=** 3 **/** 3; *// 1*

De hecho, esa forma de escribir tiene un nombre particular, se llama notación notación infix o infija, en ella se escribe el operador entre los operandos. Pero también existen otro tipos de notación como la postfix o postfija y la prefix o prefija. En estas última el operador va a la derecha de los operandos o a la izquierda respectivamente.



En fin, lo importante a tener en cuenta es que los operadores *son* funciones.

**Precedencia de Operadores y Asociatividad**

Esto parece aburrido, pero nos va a ayudar a saber cómo piensa el intérprete y bajo que reglas actua.

La *precedencia de operadores* es básicamente el orden en que se van a llamar las funciones de los operadores. Estás funciones son llamadas en *orden de precedencia* (las que tienen **mayor** precedencia se ejecutan primero). O sea que si tenemos más de un operador, el intérprete va a llamar al operador de mayor precendencia primero y después va a seguir con los demás.

La *Asociatividad de operadores* es el orden en el que se ejecutan los operadores cuando tienen la misma precedencia, es decir, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

Podemos ver la documentación completa sobre Precedencia y Asociatividad de los operadores de JavaScript [acá](https://developer.mozilla.org/en/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/Operator_Precedence#Table)

Por ejemplo: console.log( 3 + 4 \* 5) Para resolver esa expresión y saber qué resultado nos va a mostrar el intérprete deberíamos conocer en qué orden ejecuta las operaciones. Al ver la tabla del link de arriba, vemos que la multiplicación tiene una precedencia de 15, y la suma de 14. Por lo tanto el intérprete primero va a ejecutar la multiplicación y luego la suma con el resultado de lo anterior -> console.log( 3 + 20 ) -> console.log(23).

Cuando invocamos una función en Javascript, los argumentos son evaluados primeros (se conoce como [**non-lazy** evaluation](https://prep.soyhenry.com/02-JS-I/)), está definido en la [especificación](http://es5.github.io/#x11.2.3). No confundir el orden de ejecución con asociatividad y precedencia, [ver esta pregunta de StackOverflow](http://stackoverflow.com/questions/13849906/operator-precedence-and-associativity-with-math-floormath-random).

Ahora si tuvieramos la misma precedencia entraría en juego la asociatividad, veamos un ejemplo:

**var** a **=** 1, b **=** 2, c **=** 3;

a **=** b **=** c;

console.log(a, b, c);

Qué veriamos en el console.log? Para eso tenemos que revisar la tabla por la asociatividad del operador de asignación =. Este tiene una precedencia de 3 y una asociatividad de right-to-left, es decir que las operaciones se realizan primero de derecha a izquierda. En este caso, primero se realiza b = c y luego a = b (en realidad al resultado de b = c, que retorna el valor que se está asignando). Por lo tanto al final de todo, todas las variables van a tener el valor 3. Si la asociatividad hubiese al revés, todos las variables tendrían el valor 1.

**Math**

Los operadores matemáticos trabajan en JavaScript tal como lo harían en su calculadora.

**+ - \* / =**

1 **+** 1 **=** 2

2 **\*** 2 **=** 4

2 **-** 2 **=** 0

2 **/** 2 **=** 1

**%**

Algo que quizás no haya visto antes es el Módulo (%), este operador matemático dividirá los dos números y devolverá el resto.

21 **%** 5 **=** 1;

21 **%** 6 **=** 3;

21 **%** 7 **=** 0;

**Objetos Globales y métodos**

Javascript tiene una serie de objetos integrados para que los usemos. Ya hemos visto, y hemos estado usando, el objeto de consola y su método log. Otro de estos objetos es Math. Math tiene varios métodos, al igual que console tiene log. Para agregar a esto, algunos de nuestros tipos de datos también tienen métodos incorporados.

**Math.pow**

Podemos usar el método pow en Math para devolver un número elevado a un exponente. Tomará dos números.

Math.pow(2,2) **=** 4;

Math.pow(3,2) **=** 9;

Math.pow(3,3) **=** 27;

**Math.round , Math.floor, Math.ceil**

Math también tiene métodos que redondearán los números para nosotros. .round redondeará un número al número entero más cercano. .floor siempre redondeará un número al número entero más cercano hacia abajo. .ceil siempre se redondeará al número entero más cercano hacia arriba.

Math.round(6.5) **=** 7;

Math.round(6.45) **=** 6;

Math.floor(6.999) **=** 6;

Math.ceil(6.0001) **=** 7;

**.length**

El tipo de datos “string” tiene un método incorporado llamado .length. Cualquier cadena que llamemos a esto devolverá la cantidad de caracteres en esa cadena.

**var** nombreGato **=** 'felix';

console.log(nombreGato.length); *// 5*

Veremos muchos otros métodos integrados en otros tipos de datos a lo largo de este curso.

**Introducción a las Funciones**

Las funciones son una parte muy importante de todo lenguaje de programacion y sobre todo en JavaScript. Són tipos particulares de Objetos, llamados callable objects u objetos invocables, por lo que tienen las mismas propiedades que cualquier objeto.

Ahora que tenemos un conjunto de variables, necesitamos funciones para calcularlas, cambiarlas, hacer algo con ellas. Hay tres formas en que podemos construir una función.

**function** miFuncion() {}

**var** otraFuncion **=** **function** () {};

**var** yOtra **=** () **=>** {};

Usaremos la primera forma en esta lección y hablaremos sobre las otras formas en próximas lecciones.

**Anatomía de una Función**

**function** miFuncion() {}

Una función comenzará con la palabra clave function, esto le dice a lo que sea que esté ejecutando tu programa que lo que sigue es una función y que debe tratarse como tal. Después de eso viene el nombre de la función, nos gusta dar nombres de funciones que describan lo que hacen. Luego viene un paréntesis abierto y uno cercano. Y finalmente, abra y cierre los corchetes. Entre estos corchetes es donde irá todo nuestro código a ejecutar.

**function** logHola() {

console.log('hola!');

}

logHola();

En este ejemplo declaramos una función logHola y la configuramos en console.log 'hello'. Entonces podemos ver que para ejecutar esta función, necesitamos escribir el nombre y los paréntesis. Esta es la sintaxis para ejecutar una función. Una función siempre necesita paréntesis para ejecutarse.

**Argumentos**

Ahora que podemos ejecutar una función básica, vamos a comenzar a pasarle argumentos.

**function** logHola(nombre) {

console.log('Hola, ' **+** nombre);

}

logHola('Martin');

Si agregamos una variable a los paréntesis cuando declaramos la función, podemos usar esta variable dentro de nuestra función. Iniciamos el valor de esta variable pasándola a la función cuando la llamamos. Entonces en este caso nombre = 'Martin'. También podemos pasar otras variables a esto:

**function** logHola(nombre) {

console.log( `Hola, ${nombre}`);

}

**var** miNombre **=** 'Antonio';

logHola(miNombre);

Podemos agregar múltiples argumentos colocando una coma entre ellos:

**function** sumarDosNumeros(a, b) {

**var** suma **=** a **+** b;

**return** suma;

}

sumarDosNumeros(1, 5); *// 6*

**Declaración “return” y Scope**

En el ejemplo anterior presentamos la declaración return. No vamos a usar console.log con todo lo que salga de una función. Lo más probable es que queramos devolver algo. En este caso es la suma de los dos números. Piense en la declaración de retorno (“return”) como la única forma en que los datos escapan de una función. No se puede acceder a nada más que a lo que se devuelve fuera de la función. También tenga en cuenta que cuando una función golpea una declaración de retorno, la función detiene inmediatamente lo que está haciendo y “devuelve” lo especificado.

**function** dividirDosNumeros(a, b) {

**var** producto **=** a **/** b;

**return** producto;

}

dividirDosNumeros(6, 3); *// 2*

console.log(producto); *// undefined*

Si intentamos console.log algo que declaramos dentro de la función, devolverá undefined porque no tenemos acceso a él fuera de la función. Esto se llama Scope (“alcance”). La única forma de acceder a algo dentro de la función es devolverlo.

También podemos establecer variables para igualar lo que devuelve una función.

**function** restarDosNumeros(a, b) {

**var** diferencia **=** a **-** b;

**return** diferencia;

}

**var** diferenciaDeResta **=** restarDosNumeros(10, 9);

console.log(diferenciaDeResta); *// 1*

console.log(diferencia); *// undefined*

Podemos ver que la diferencia se establece dentro de la función. La variable dentro de la función solo pertenece dentro de la función.

**Control de flujo y operadores de comparación**

En este ejemplo, vamos a utilizar operadores de control de flujo y comparación. El flujo de control (“control flow”) es una forma de que nuestra función verifique si algo es true, y ya sea ejecutando el código suministrado si es así o avanzando si no lo es. Para esto usaremos la palabra clave if:

**function** puedeManejar(edad) {

**if** (edad **>** 18) {

**return** **true**;

}

**return** **false**;

}

puedeManejar(22); *// true*

Aquí estamos tomando un número (edad) y verificando si la declaración es true (22>18), lo es, por lo que devolveremos true, y la función se detendrá. Si no es así, omitirá ese código y la función devolverá false.

El símbolo “mayor que” (>) que ve en el último ejemplo se llama *Operador de comparación*. Los operadores de comparación evalúan dos elementos y devuelven verdadero o falso. Estos operadores son: <, <=, >, > =, ===, ! ==. Aprenderemos más sobre estos operadores en la próxima lección.

**Introducción a Node y NPM**

*Node.js* es un entorno de tiempo de ejecución desarrollado originalmente para su uso en servidores/back-end. Tendremos que instalarlo en nuestras máquinas para completar los próximos ejercicios. Para instalar Node, haga clic aquí: [Descargar e instalar Node.js](https://nodejs.org/en/download/). Node viene con “NPM” incluido. NPM es un administrador de paquetes (“package manager”) para paquetes Javascript y lo usaremos a lo largo de nuestro aprendizaje en Henry. Una vez que hayas instalado Node.js, no necesitas hacer nada más para instalar NPM.

**Abre la carpeta “homework” y completa la tarea descrita en el archivo README**

[Homework](https://github.com/atralice/Curso.Prep.Henry/tree/master/02-JS-I/homework)

**Recursos adicionales**

* [Codecademy: Learn Javascript](https://www.codecademy.com/learn/learn-javascript)
* [Udacity: Intro to Javascript](https://www.udacity.com/course/intro-to-javascript--ud803)
* [MDN: Official Javascript Documentation](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript)

Math.random () tira un numero al azar del 0 al 1 con decimal

Math.random() \* 10 tira un numero al azar del 0 al 10 con decimal.

Math.round(math.random()\*10) tira un numero al azar del 1 al 10 pero entero, es para sacar los decimales.

str