

Introducción a JavaScript con la etiqueta `<script></script>`

Etiqueta	Descripción	Atributos
<code><script></code>	Coloca un script dentro del documento cuando está en head.	
		<code>src</code> : Especifica la localización de un script externo.
		<code>type</code> : Especifica el lenguaje de scripts de los contenidos del elemento.

Vamos a escribir JavaScript dentro de un elemento HTML con atributo `id="hackspace"`:

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<body>

<script>

function myFunction() {

document.getElementById("hackspace").innerHTML = "Hola JavaScript!";

}

</script>

<p id="hackspace">Antes de JavaScript</p>

<button type="button" onclick="myFunction()">Probar script</button>

</body>

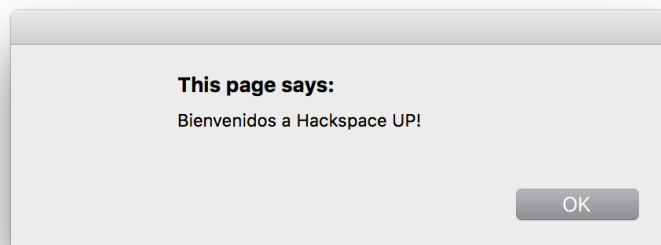
</html>
```

Veamos algunas funciones de Javascript, las 3 que mencionare crean un “popup” con diferentes funciones.

- `alert()`
- `confirm()`
- `prompt()`

`alert()` enseña texto al usuario e.g,

```
alert ("Bienvenidos a Hackspace UP!");
```



`confirm()` enseña un popup con un mensaje, la cual es acompañada por un OK y un botón de CANCEL.

```
confirm("Deseas ser un maestro Web?");
```

The screenshot displays a web development environment with a code editor on the left and a live preview on the right. The code editor contains the following HTML and JavaScript code:

```
1 <!doctype HTML>
2 <html>
3 <head></head>
4 <body>
5
6
7 <p>Apreta el boton para ver como funciona
  confirm();</p>
8
9 <button
  onclick="myFunction()">Apretame</button>
10
11 <script>
12   function myFunction() {
13     confirm("Deseas ser un maestro Web?");
14   }
15 </script>
16
17 </body>
18 </html>
```

The live preview on the right shows the rendered HTML. It contains the text "Apreta el boton para ver como funciona confirm();" and a button labeled "Apretame". Below the preview, a modal dialog box is displayed with the following content:

An embedded page at fiddle.jshell.net says:
Deseas ser un maestro Web?

The dialog box has two buttons: "Cancel" and "OK".

Variables.

Piensa que una variable es como una caja.

Puedes crear una variable y poner algo adentro e.j.

```
var misGalletas = 100;
```

Luego, puedes sacarla de esta caja y usarla.

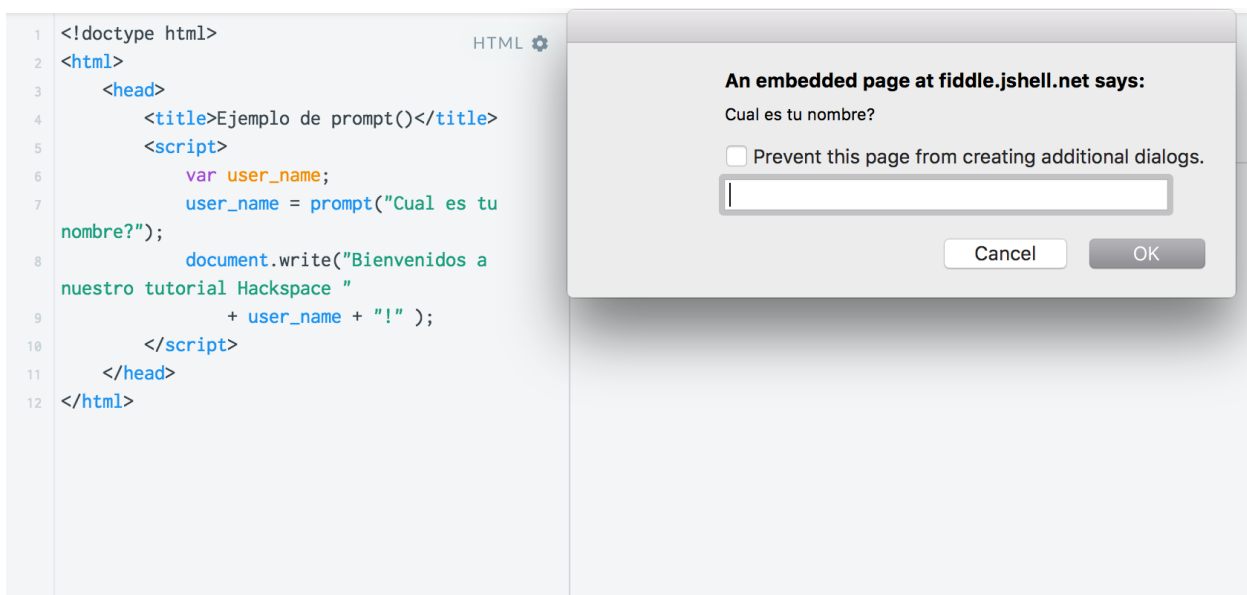
Puedes cambiar los contenidos, cuando quieras.

Para conseguir input de un usuario, puedes usar `prompt()`; e.j.

```
var user_name; // Creas una variable

user name = prompt("Cual es tu nombre?");
```

No tienes que crear una variable antes de usarla, pero es un buen hábito hacerlo.



Variables en detalle.

Numero

Javascript solo tiene un tipo de numero, puede ser escrito con o sin un decimal.

```
var numero1 = 31.123;
```

```
var numero2 = 31;
```

También puede usar notación científica.

```
var numero4 = 123e5;           //123000000
```

```
var numero5 = 123e-5;         //0.00123
```

String

Un string simplemente significa texto.

Puedes usar comillas primarias o secundarias.

```
var name = "Sung";
```

```
var titulo = 'Profesor';
```

Boolean

Un boolean solo puede ser verdadero o falso.

```
var condition1 = true;

var condition2 = false;
```

No confundir con un string.

```
var miBoolean = true;      //un Boolean

var miString = "true";     //un String
```

Atajos (Solo para ustedes ^. ^)

Codigo	Atajo
count = count + 1	count++
count = count - 1	count-- (menos menos)
count = count + 10	count +=10
hello = hello + "!"	hello += "!"
cifras = cifras - 20	cifras -=20
cifras = cifras * 5	cifras *=5