

Arquitectura de Software

Clase 1 - Introducción a Javascript

OBJETIVOS

- Presentación del lenguaje Javascript
- Introducción a tipos y sus particularidades, variables, operadores, estructuras de control, objetos, arrays, funciones, objetos personalizados y closures

INTRODUCCIÓN

JavaScript (abreviado comúnmente JS) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico¹.

Tiene tipos y operadores, objetos básicos y métodos. Su sintaxis viene de los lenguajes Java y C, por lo que muchas de las estructuras de esos lenguajes se aplican también a JavaScript. Una de las principales diferencias es que JavaScript no tiene clases. En cambio, la funcionalidad de clase se consigue mediante prototipos de objetos. La otra diferencia principal es que las funciones son objetos, dando a las funciones la capacidad para contener código ejecutable y ser pasado como cualquier otro objeto.

En sus orígenes fue pensado para ser ejecutado dentro de un navegador web pero en la actualidad lo encontramos también en lado del servidor.

En este curso nos centraremos

EJERCICIO

1. Bajar el archivo de [prueba](#) práctico
2. Abrir una consola interactiva de JS, se puede utilizar [esta](#)
3. Ejecutar ejemplos en conjunto con la clase

1. <https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>