

# JavaScript.pdf

**Taene****Lenguajes de marcas y sistemas de gestión de información****1º Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma****Estudios España**[Accede al documento original](#)*antes***Descarga sin publi  
con 1 coin***Después***WUOLAH**



PIDE EN RESTAURANTE

## Índice JavaScript

<b>1. Base</b>	<b>3</b>
1.1. Mensaje de alerta	3
1.2. Suma entre dos números	3
1.3. Introducción de JS en HTML	3
1.4. Introducción de una función	6
<b>JS comandos</b>	<b>7</b>
Introducción	8
getElementById() y Inner.HTML	8
.style.fontSize='tamañoNumeropx'	9
Display	10
Ocultar texto	10
Mostrar texto	11
Etiqueta <script>	12
Dónde colocamos <script>	12
JavaScript en <body>	13
JavaScript en carpeta externa	14
Formas de mostrar información	14
Escribiendo en un elemento HTML, usando innerHTML.	14
Escribiendo en un elemento HTML, usando document.write()	15
Escribiendo en un elemento HTML, usando alert()	17
Escribiendo en un elemento HTML, usando console.log()	18
Escribiendo en un elemento HTML, usando Print()	18
Sintaxis JavaScript	19
Variables	19
Constantes	20
Constantes Arrays	21
Lógica JavaScript	22
Asignación de un operador JavaScript	22
Operador <<=	24
Operador >>=	24
Operador >>>=	24
Operador &=	24
Operador  =	24
Operador ^=	24
Operador &&=	24
Operador   =	24
Operador ??=	24
Operador "typeof"	24

Booleanos en JavaScript	26
Funciones	27
Llamar a una función	27

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.

**WUOLAH**

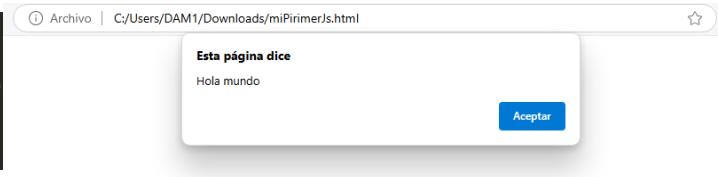
Las descargas sin publicidad se realizan con las coins

# 1. Base

## 1.1. Mensaje de alerta

```
alert("_____");
```

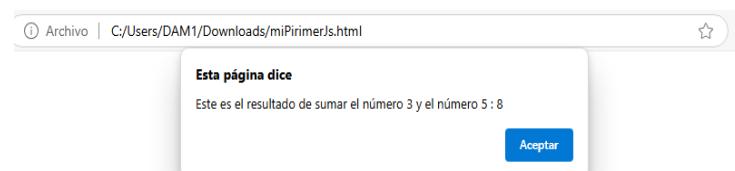
```
<script>
    alert("Hola mundo");
</script>
```



## 1.2. Suma entre dos números

```
<script>
    var x = 3;
    var y = 5;
    var suma = x + y;

    alert("Este es el resultado de sumar el número " + x + " y el número " + y + " : " + suma );
</script>
```



## 1.3. Introducción de JS en HTML

Paso 1. Creamos una carpeta donde guardaremos todos los archivos necesarios

Paso 2. Creamos en su interior una carpeta script donde crearemos todos los Scripts y un html vacío.

# KING AHORRO

Gastar poco, mola mucho.



Mini Stackers

5'50€



Crispy Chicken\*

4'50€



Cheeseburger

3'50€



PIDE EN RESTAURANTE

misitioweb			Buscar en misitioweb
	Nombre	Fecha de modificación	Tipo
lo	scripts	18/11/2024 9:44	Carpetas de archivos
	micodigo.html	18/11/2024 9:45	Microsoft Edge H...

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.

WUOLAH

### Paso 3.Creamos un script y lo llamamos script.js

```
1 alert ("Hola mundo")
2 var x = 3;
3 var y = 5;
4 var suma = x + y;
5
6 alert("Este es el resultado de sumar el número " + x + " y el número " + y + " : " + suma );
```

### Paso 4. Dentro del html insertamos el script creado antes. Para insertarlo escribimos

```
<script src="dirección/nombredocumento"></script>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
    <title>Mi primer JavaScript</title>
    <script src="scripts/miscript.js"></script>
</head>
<body>

</body>
</html>
```

Nota. Para Guardar los documentos, le damos a "Save with encoding" y seleccionamos

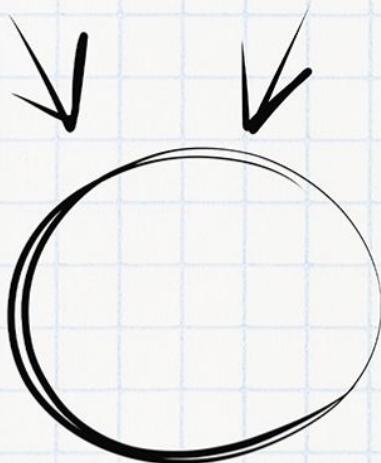
UTF-8

# Imagínate aprobando el examen

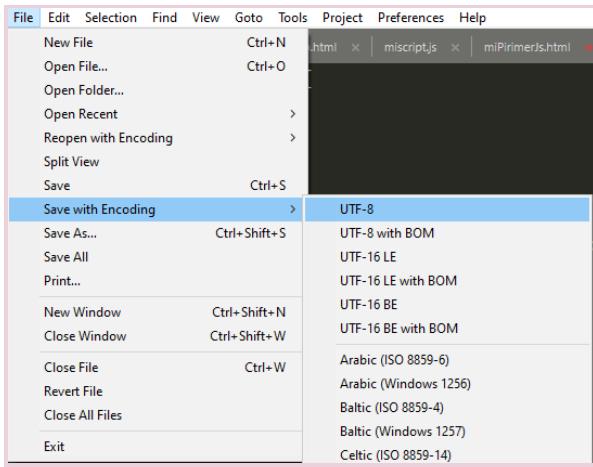
## Necesitas tiempo y concentración

Planes	PLAN TURBO	PLAN PRO	PLAN PRO+
diamond Descargas sin publi al mes	10 🟡	40 🟡	80 🟡
clock Elimina el video entre descargas	✓	✓	✓
folder Descarga carpetas	✗	✓	✓
download Descarga archivos grandes	✗	✓	✓
circle Visualiza apuntes online sin publi	✗	✓	✓
glasses Elimina toda la publi web	✗	✗	✓
€ Precios	Anual <input type="checkbox"/>	0,99 € / mes	3,99 € / mes
			7,99 € / mes

Ahora que puedes conseguirlo,  
¿Qué nota vas a sacar?



**WUOLAH**



Paso 4. Ejecutamos haciendo clic en el html y nos aparecerá en pantalla el programa

## 1.4. Introducción de una función

Paso 1: Creamos la función

```
function mifuncion(){  
  
    alert ("Hola mundo")  
    var x = 3;  
    var y = 5;  
    var suma = x + y;  
  
    alert("Este es el resultado de sumar el número " + x + " y el número " + y + " : " + suma );  
}
```

Paso 2: En el documento que creamos antes, introducimos la función dentro del body



Gastar poco, mola mucho.



Mini Stackers

5'50€



Crispy Chicken\*

4'50€



Cheeseburger

3'50€



```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
    <title>Mi primer JavaScript</title>
    <script src="scripts/mifuncion.js"></script>
</head>
<body onclick="javascript:mifuncion();">
    <p>Este es el contenido de mi body</p>
</body>
</html>
```

Al ejecutarlo, nos aparece la función y el párrafo que hemos escrito



## JS comandos

JavaScript acepta tanto comillas dobles como simples

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.

PIDE EN RESTAURANTE

WUOLAH

# Introducción

## getElementById() y Inner.HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<p id="demo">JavaScript can change HTML content.</p>

<button type="button" onclick='document.getElementById("demo").innerHTML = "Hello
JavaScript!"'>Click Me!</button>

</body>
</html>
```

<p id="demo"></p>= Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

onclick= Propiedad disponible en el botón (o, de hecho, en cualquier elemento de la página) que se puede configurar en una función para especificar qué código ejecutar cuando se hace clic en el botón.

document.getElementById("demo") = Encuentra un elemento en HTML y cambia su contenido

innerHTML = Traslada la información desde HTML

Comienzo del programa

Frase 1 escrita en HTML

Click Me!

Después de darle a "Click me"

Frase 2 escrita en js

Click Me!

```
.style.fontSize='tamañoNumeropx'  
<!DOCTYPE html>  
<html>  
<body>  
  
<p id="demo">JavaScript can change the style of an HTML element.</p>  
  
<button type="button"  
 onclick="document.getElementById('demo').style.fontSize='35px'">Click Me!</button>  
  
</body>  
</html>
```

<p id="demo"> </p> = Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

onclick= Propiedad disponible en el botón (o, de hecho, en cualquier elemento de la página) que se puede configurar en una función para especificar qué código ejecutar cuando se hace clic en el botón.

document.getElementById("demo") = Encuentra un elemento en HTML y cambia su contenido

.style.fontSize='35px' = Sustituye el tamaño de la letra que tenía el formato anterior

## Comienzo del programa

JavaScript can change the style of an HTML element.

Click Me!

## Después de darle a "Click me"

JavaScript can change the style of an HTML element.

Click Me!



## Display

### Ocultar texto

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<p id="demo">JavaScript can hide HTML elements.</p>

<button type="button"
onclick="document.getElementById('demo').style.display='none'">Click Me!</button>

</body>
</html>
```

<p id="demo"></p>= Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

onclick= Propiedad disponible en el botón (o, de hecho, en cualquier elemento de la página) que se puede configurar en una función para especificar qué código ejecutar cuando se hace clic en el botón.

document.getElementById("demo") = Encuentra un elemento en HTML y cambia su contenido

style.display='none'= Oculta el contenido de HTML

### Comienzo del programa

JavaScript can hide HTML elements.

Click Me!

Después de darle a "Click me"



Click Me!

### Mostrar texto

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<p id="demo" style="display:none">Hello JavaScript!</p>

<button type="button"
onclick="document.getElementById('demo').style.display='block'">Click Me!</button>

</body>
</html>
```

<p id="demo"></p>= Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

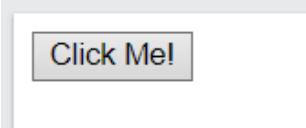
style.display='none'= Oculta el contenido de HTML

onclick= Propiedad disponible en el botón (o, de hecho, en cualquier elemento de la página) que se puede configurar en una función para especificar qué código ejecutar cuando se hace clic en el botón.

document.getElementById("demo")= Encuentra un elemento en HTML y cambia su contenido

style.display='block'= Muestra el contenido de HTML

### Comienzo del programa



Click Me!

Después de darle a "Click me"

Hello JavaScript!

Click Me!

## Etiqueta <script>

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<p id="demo"></p>

<script>
document.getElementById("demo").innerHTML = "My First JavaScript";
</script>
```

</body>  
</html>

**<p id="demo"> </p>** = Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

**<script></script>** = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

**document.getElementById("demo")** = Encuentra un elemento en HTML y cambia su contenido

**innerHTML** = Traslada la información desde HTML

My First JavaScript

## Dónde colocamos <script>

**<head>** El script se carga primero, pero puede tener problemas con la manipulación de elementos si estos no han sido cargados aún. Usa técnicas como **defer** o espera a que el DOM esté listo.**</head>**

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.

Mini Stackers  
**5'50€**

Crispy Chicken\*  
**4'50€**

Cheeseburger  
**3'50€**



PIDE EN RESTAURANTE

**<body>** El contenido de la página se carga primero, y luego se ejecuta el JavaScript, lo que garantiza que los elementos ya estén disponibles en el DOM para su manipulación.**</body>**

Se recomienda colocar el código JavaScript al final del **<body>** para mejorar el rendimiento y asegurar que todos los elementos estén disponibles cuando el script se ejecute.

JavaScript en **<body>**

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<p id="demo">A Paragraph.</p>

<button type="button" onclick="myFunction()">Try it</button> //Llamamos a la función

<script>
function myFunction() { //Creamos la función
    document.getElementById("demo").innerHTML = "Paragraph changed.";
}
</script>

</body>
</html>
```

**<p id="demo"></p>**= Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

**<script></script>** = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

**document.getElementById("demo")** = Encuentra un elemento en HTML y cambia su contenido

**innerHTML** = Traslada la información desde HTML

**onclick** = Propiedad disponible en el botón (o, de hecho, en cualquier elemento de la página) que se puede configurar en una función para especificar qué código ejecutar cuando se hace clic en el botón.

**function myFunction()**= Las funciones se utilizan para encapsular un conjunto de instrucciones y se pueden reutilizar en distintas partes de tu programa. Esto hace que tu código sea más organizado, reutilizable y fácil de mantener.

Comienzo del programa

A Paragraph.

Try it

Después de darle a "Try it"

Paragraph changed.

Try it

## JavaScript en carpeta externa

Cómo añadir un JavaScript externo a HTML

Enlace escrito en html para recibir el código

`<script src="myScript1.js"></script>`

Este código le indica al navegador que cargue y ejecute un archivo JavaScript desde el HTML . Se introduce en `<head>`(TIENEN QUE ESTAR EN LA MISMA CARPETA)

## Formas de mostrar información

Escribiendo en un elemento HTML, usando innerHTML.

`<!DOCTYPE html>`

`<html>`

`<body>`

`<p id="demo"></p>`

`<script>`

`document.getElementById("demo").innerHTML = 5 + 6;`

`</script>`

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.

```
</body>
</html>
```

**<p id="demo"></p>** = Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

**<script></script>** = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

**document.getElementById("demo")** = Encuentra un elemento en HTML y cambia su contenido

**innerHTML** = Traslada la información desde HTML

**5 + 6** = El valor que se asigna es el resultado de la expresión **5 + 6**, que es **11**. (HTML lo leería como **5+6** y cuando pasa por JS, lo lee como **11**)

El script dentro de las etiquetas **<script>** accede al elemento con el id **demo** (Que principalmente estaba vacío) y cambia su contenido utilizando **innerHTML**.

11

## Escribiendo en un elemento HTML, usando document.write()

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h1>My First Web Page</h1>
<p>My first paragraph.</p>
```

```
<script>
document.write(5 + 6);
</script>
```

```
</body>
</html>
```



**■ <script></script>** = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

**■ document.write(5 + 6);** = Muestra en pantalla la solución de 5 + 6

Nunca llames a document.write después de que el documento haya terminado de cargarse. Esto sobrescribirá todo el documento. Para mostrar en pantalla un mensaje procedente de js, es preferible usar innerHTML.

## My First Web Page

My first paragraph.

11

Ejemplo de document.write que elimina el resto de HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h2>My First Web Page</h2>
<p>My first paragraph.</p>

<button type="button" onclick="document.write(5 + 6)">Try it</button> //ESTÁ MAL

</body>
</html>
```

Comienzo del programa

## My First Web Page

My first paragraph.

Try it

Después de darle a "Try it"

11

Escribiendo en un elemento HTML, usando alert()

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

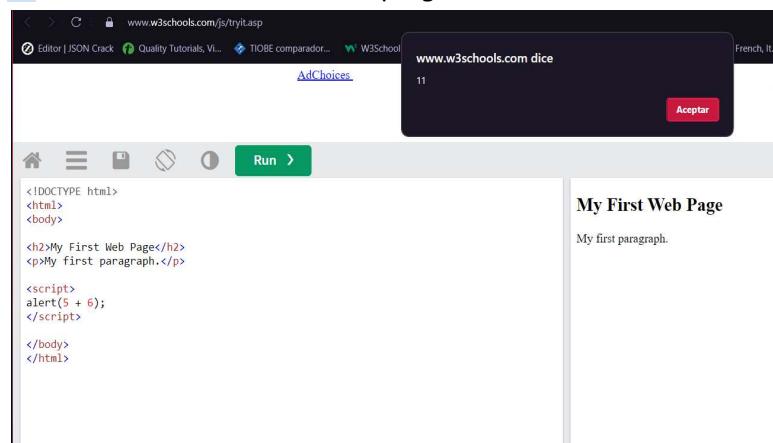
<h2>My First Web Page</h2>
<p>My first paragraph.</p>
```

```
<script>
alert(5 + 6);
</script>

</body>
</html>
```

**<script></script>** = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

**alert(5 + 6);** = Al iniciar el programa, muestra una ventana en la que pone "11"



© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.

WUOLAH

Las descargas sin publicidad se realizan con las coins

## Escribiendo en un elemento HTML, usando console.log()

Para fines de depuración, puedes llamar al método `console.log()` en el navegador para mostrar datos.

No nos aparecerá nada por pantalla, pero aparecerá en la consola pulsando f12

## Escribiendo en un elemento HTML, usando Print()

JavaScript no tiene métodos como print para imprimir objetos ni métodos para acceder a dispositivos de salida. La única excepción es que puedes llamar al método `window.print()` en el navegador para imprimir el contenido de la ventana actual.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h2>The print() Method</h2>

<p>Click the button to print the current page.</p>

<button onclick="print()">Print this page</button>

</body>
</html>
```

onclick = Propiedad disponible en el botón (o, de hecho, en cualquier elemento de la página) que se puede configurar en una función para especificar qué código ejecutar cuando se hace clic en el botón

print = Muestra la opción de imprimir la página

Comienzo del programa

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.



Mini Stacker

5'50€



Crispy Chicken\*

4'50€



Cheeseburger

3'50€

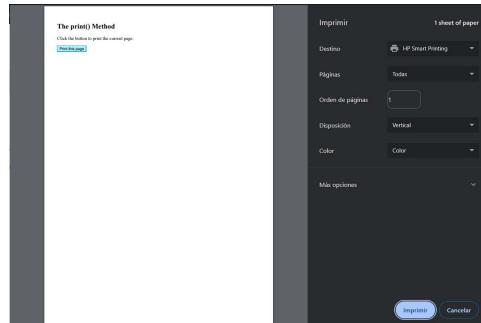


## The window.print() Method

Click the button to print the current page.

[Print this page](#)

Después de darle a "Print this page"



## Sintaxis JavaScript

### Variabes

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
```

#### <h2> Variables JavaScript</h2>

```
<p id="demo"></p>
<p id="demo2"></p>
```

```
<script>
```

```
let x;
let y;
x = 6;
y = 2;
```

También se puede:

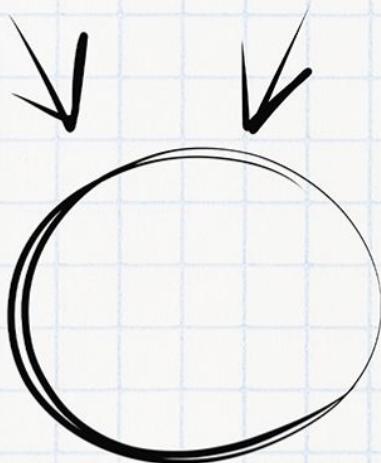
```
let x=6;
let x=2;
```

# Imagínate aprobando el examen

## Necesitas tiempo y concentración

Planes	PLAN TURBO	PLAN PRO	PLAN PRO+
diamond Descargas sin publi al mes	10 🟡	40 🟡	80 🟡
clock Elimina el video entre descargas	✓	✓	✓
folder Descarga carpetas	✗	✓	✓
download Descarga archivos grandes	✗	✓	✓
circle Visualiza apuntes online sin publi	✗	✓	✓
glasses Elimina toda la publi web	✗	✗	✓
€ Precios	Anual <input type="checkbox"/>	0,99 € / mes	3,99 € / mes
			7,99 € / mes

Ahora que puedes conseguirlo,  
¿Qué nota vas a sacar?



**WUOLAH**

```

var z=1;
var a=2;

var z;
var a;
z=1;
a=2;

document.getElementById("demo").innerHTML = x + y;
document.getElementById("demo2").innerHTML= z + a;

</script>

</body>
</html>

```

p `<p id="demo"></p>` = Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

script `<script></script>` = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

let `x → x=6` = Declara la variable y se le asigna un valor  
var `z=1;` = Declara la variable y le asigna un valor  
document.getElementById("demo").innerHTML = x + y; = Muestra en pantalla el valor de la suma

## Constantes

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<p id="demo"></p>

<script>
const price1 = 5;
const price2 = 6;
let total = price1 + price2;
document.getElementById("demo").innerHTML ="The total is: " + total;
</script>

```

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.

```
</body>
```

```
</html>
```

**<p id="demo"></p>** = Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

**<script></script>** = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

**const price1 = 5** = Crea una constante y le asigna un valor

**let total = price1 + price2;** = Declara la variable y le asigna un valor según la suma de las dos constantes creadas anteriormente

**document.getElementById("demo").innerHTML = "The total is: " + total;** = Muestra en pantalla el valor total

The total is: 11

## Constantes Arrays

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<p id="demo"></p>
```

```
<script>
```

```
const cars = ["Saab", "Volvo", "BMW"];
```

```
cars[0] = "Toyota";
```

```
cars.push("Audi");
```

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.



```
document.getElementById("demo").innerHTML = cars;
</script>

</body>
</html>
```

<p id="demo"></p>= Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

<script></script>= Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

const cars = ["Saab", "Volvo", "BMW"];= Crea un array

cars[0]= Cambia el valor del primer elemento del array

cars.push("Audi");= Añade un valor al array

document.getElementById("demo").innerHTML = cars;= Muestra en pantalla el array "cars"

Añadir uso de constantes en los objetos cuando demos los objetos

## Lógica JavaScript

&&	y
	o
!	no

## Asignación de un operador JavaScript

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<p id="demo"></p>
```

```
<script>  
let x = 10;  
x += 5;  
  
document.getElementById("demo").innerHTML = "Value of x is: " + x;  
</script>  
  
</body>  
</html>
```

**<p id="demo"></p>** = Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

**<script></script>** = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

**x += 5;** = le suma 5 a la variable (Es igual para todas las operaciones, en vez del + podemos usar \*=(multiplicación), \*\*=(elevado a ), /=(dividido entre).....)

**document.getElementById("demo").innerHTML = "Value of x is: " + x;** = Muestra en pantalla el valor de la operación

Value of x is: 15

**Operador <=**

**Operador >=**

**Operador >>=**

**Operador &=**

**Operador |=**

**Operador ^=**

**Operador &&=**

**Operador ||=**

**Operador ??=**

**Operador "typeof"**

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<p id="demo"></p>

<script>
document.getElementById("demo").innerHTML =
typeof 0 + "<br>" +
typeof 314 + "<br>" +
typeof 3.14 + "<br>" +
typeof (3) + "<br>" +
typeof (3 + 4);
</script>
```

© 2024 Irene Romero Fernández. Todos los derechos reservados.

Mini Stackers

5'50€



Crispy Chicken\*

4'50€



Cheeseburger

3'50€



```
</body>
```

```
</html>
```

  `<p id="demo"></p>` = Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

  `<script></script>` = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

  `typeof` = muestra el tipo de variable que es

  `document.getElementById("demo").innerHTML` = Muestra en pantalla los tipos de variable

```
number  
number  
number  
number  
number
```

Ejemplo 2

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<p id="demo"></p>
```

```
<script>
```

```
document.getElementById("demo").innerHTML =
```

```
typeof "" + "<br>" +
```

```
typeof "John" + "<br>" +
```

```
typeof "John Doe";
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

string  
string  
string

## Booleanos en JavaScript

```
<!DOCTYPE html>

<html>
<body>
<h2>JavaScript Booleans</h2>
<p>Los booleanos pueden tener 2 valores: true or false:</p>
<p id="demo"></p>
```

```
<script>
let x = 5;
let y = 5;
let z = 6;
```

```
document.getElementById("demo").innerHTML =
(x == y) + "<br>" + (x == z);
</script>
</body>
</html>
```

**<p id="demo"></p>**= Crea un párrafo cuyo ID será utilizado para hacer referencia al contenido del párrafo.

**<script></script>** = Es una etiqueta HTML utilizada para insertar código JavaScript en una página web. Se coloca dentro de un documento HTML para definir un bloque de código JavaScript.

**let x = 5;** = Declara la variable y le asigna un valor

**(x == y)** = compara si tienen el mismo valor

**document.getElementById("demo").innerHTML** = Muestra en pantalla si es cierta esa igualdad o no

## JavaScript Booleans

Los booleanos pueden tener 2 valores: true or false:

true

false

## Funciones

Para ver cómo se introduce una función haz click [aquí](#)

## Llamar a una función