**Conceptos básicos**

**• JavaScript**

Es un lenguaje de scripting multiplataforma, orientado a objetos.

**• Protocolo HTTP**

**Es el lenguaje de comunicación utilizado por el servidor y el usuario (por medio del cliente),**

**el cliente transfiere los datos solicitados por el usuario al servidor.**

**• Clase**

Crea un objeto a partir de ella y especifica las propiedades y los comportamientos de ella.

**• Herencia**

Facilidad con la que las propiedades y características pasan de un objeto a otro similar. Los objetos privados también se heredan pero se esconden del programador.

**• Objeto**

Entidad provista de un conjunto de propiedades y de métodos que desencadenan eventos. Es una instancia a una clase.

**• Método**

Algoritmo asociado a un objeto o a una clase de objetos que se desencadena tras la recepción de un mensaje. Es lo que el objeto puede hacer.

**• Evento**

La reacción que desencadena un objeto en el sistema.

**• Atributo**

Característica que tiene una clase

**• Mensaje**

Comunicación dirigida al objeto ordenándole que se ejecute

**• Propiedades**

Contenedor de datos asociados a un objeto que hace los datos visibles desde afuera del objeto definiéndolo como sus características predeterminadas.

**• Estado Interno**

Variable privada que solo puede ser alterada por un método del objeto, y se usa para indicar distintas situaciones para el objeto.

**• Componentes de un Objeto**

Atributos, identidad, relaciones y métodos

**Buenas Prácticas**

**• Evite Variables Globales**

Las variables y funciones globales pueden ser sobrescritos por otros scripts.

**• Nunca Declarar números, cadenas, o booleanos como objetos**

Siempre trate los números, cadenas, o booleanos como valores primitivos. No como objetos.

• Utilice === como Comparación

0 == ""; // true 0 === ""; // false

1 == "1"; // true 1 === "1"; // false

1 == true; // true 1 === true; // false

**Motores de Búsqueda**

**• Definicion**

Un motor de búsqueda, también conocido como buscador, es un sistema informático que busca archivos almacenados en servidores web

**Ejemplos:**

**Google Chrome(WebKit)**

**Mozilla** **Firefox (Gecko)**

**Internet Explorer (Trident)**

**• V8**

Motor de interpretación de JavaScript creado por Google para el Google Chrome pero que se ha visto en otros proyectos El código compilado se optimiza adicionalmente y se re-optimiza dinámicamente cuando se ejecuta

• JSON significa **J** ava **S** cripta **O** bject **N** otación

• JSON es un formato de intercambio de datos ligero

{"employees(objeto contenedor)”:[

(atributos)

    {"firstName":"John", "lastName":"Doe"},

    {"firstName":"Anna", "lastName":"Smith"},

    {"firstName":"Peter", "lastName":"Jones”}(sin coma el ultimo objeto)

]}

document.getElementById("demo").innerHTML =

obj.employees[2].firstName + " " + obj.employees[1].lastName;

(así se llama desde el script al html)

IMPORTANTE NO OLVIDAR

var x = 10 + 5;          // the result in x is 15

var x = 10 + "5";        // the result in x is "105"

SWITCH

var x = 10;

switch(x) {

    case 10: alert("Hello");

}var x = 10;

switch(x) {

    case "10": alert("Hello");

}

ROMPER DECLARACIONES EN CADENA

var x = "Hello \

World!";

CERRAR FUNCION EN JS

Esto sucede porque el cierre (final) declaraciones con punto y coma es opcional en JavaScript.

JavaScript será cerrar la instrucción de retorno al final de la línea, ya que es una declaración completa.