**Clases de JS**

**¿Qué es JS?**

Lenguaje de programación interpretado

Multiplataforma y multiparadigma

Documentación de Desarrolladores de Mozilla

* HTML: https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML
* CSS: https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS
* JavaScript: https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript

Tutorial de W3schools:

* HTML: https://www.w3schools.com/html/
* CSS: https://www.w3schools.com/css/
* JavaScript: https://www.w3schools.com/js/

Extensiones

Live server – se ven las modificaciones instantáneamente

Es un lenguaje de programación no tipado por lo que podemos cambiar los tipos de datos Ej. De String a int

Document.querySelector(‘elemento’) = nos va a recuperar todos los elementos que le demos.

document.querySelector('title').innerText = 'DOM' o document.querySelector('title').innerHTML = 'DOM' = la diferencia entre Text y HTML es que Text poner un texto y no reconoce etiquetas y HTML reconoce las etiquetas sin afectar el texto.

document.querySelectorAll('.caja') = con el punto antes del elemento obtiene los elementos que tengan la clase especificada.

document.getElementsByClassName('caja') = es específicamente para traer el elemeno que tenga la clase especificada.

document.getElementById('caja1'); = es para traer el elemento mediante su id.

let caja1 = document.querySelector('#caja1'); = podemos guardarlo en una variable para no estar escribiendo todo y podemos seleccionar mediante su id con el #

let btn = document.createElement('button'); = Podemos crear elementos

caja1.append(btn); = agregamos el elemento a algún otro elemento.

**CSS**

Selectores

\*{} Selector universal y cambia todo

.p1{} Seleccionamos el elemento con esa clase

#p2{} Seleccionamos el elemento con ese id

.menu-nav\_\_item a{/\*Acceder a un elemento dentro de la clase\*/

    color: #ffff;

    text-decoration: none;

}

/\*Seudo clases define el estado de un elemento y se ponen con : \*/

.menu-nav\_\_item a:hover{/\*Cambia el color al pasar el mouse\*/

    color: rgb(227, 20, 20);

}

.menu-nav\_\_item a:active{/\*Activa el color al hacer click\*/

    color: rgb(62, 134, 240);

}

/\*Seudo elemento define el estilo de un elemento y se pone con :: \*/

.menu-nav\_\_item a::after{/\*Agrega un contenido\*/

    content: " - ";

}

**Patron modular**

Para proteger nuestro código

**Para minificar nuestros css o js**

https://www.toptal.com/developers/javascript-minifier

Una clase va a representar un molde de un objeto

¿Qué es una clase?

Es el modelo sobre el cual se construyen los objetos, va a tener una identidad, estado (atributos) y el comportamiento (métodos)

Propiedades son los atributos de un objeto

Métodos son el comportamiento de un objeto

Objetos simplemente son objetos

¿Qué es un objeto?

Tenemos que identificar objetos en el problema. Son aquellos que tienen propiedades y comportamientos.

Pilares de POO

Encapsulamiento

Abstracción: analiza objetos para crear clases

Herencia

Polimorfismo

**WEBPACK**

Es una librería de empaquetador de módulos y esto son archivos que podemos trabajar en diferentes archivos JS.

<https://webpack.js.org/guides/>

npm run build ejecutarlo en la carpeta para que empaquete nuestros archivos como si fuera un min

**Babel**

Al momento de minificar nuestro código, lo va a hacer compatible con diferentes navegadores y que funcione correctamente

**Express**

Es una herramienta para trabajar con node.js en la parte de backend

npm init -y //Lo inicializamos desde cmd dentro de nuestro proyecto

npm install -S express //Para instalar Express en el proyecto

**Mongoose.js**

Es para trabajar con la BD de MongoDB

npm i -S mongoose //Instalar en el proyecto con CMD

**Thunder Client**

Para probar APIS REST