

SOC

Servei d'Ocupació
de Catalunya



Generalitat
de Catalunya



Unió Europea
Fons social europeu
L'FSE inverteix en el teu futur



MÓDULO 1. MF0951_2

INTEGRAR COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB

UNIDAD FORMATIVA 1.

UF1305 INTEGRAR COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB.



Formació



Formació
online



Gestió de
Bonificacions



Desenvolupament
de Persones



Selecció



Tecnologies de
la Informació



Millora
Contínua



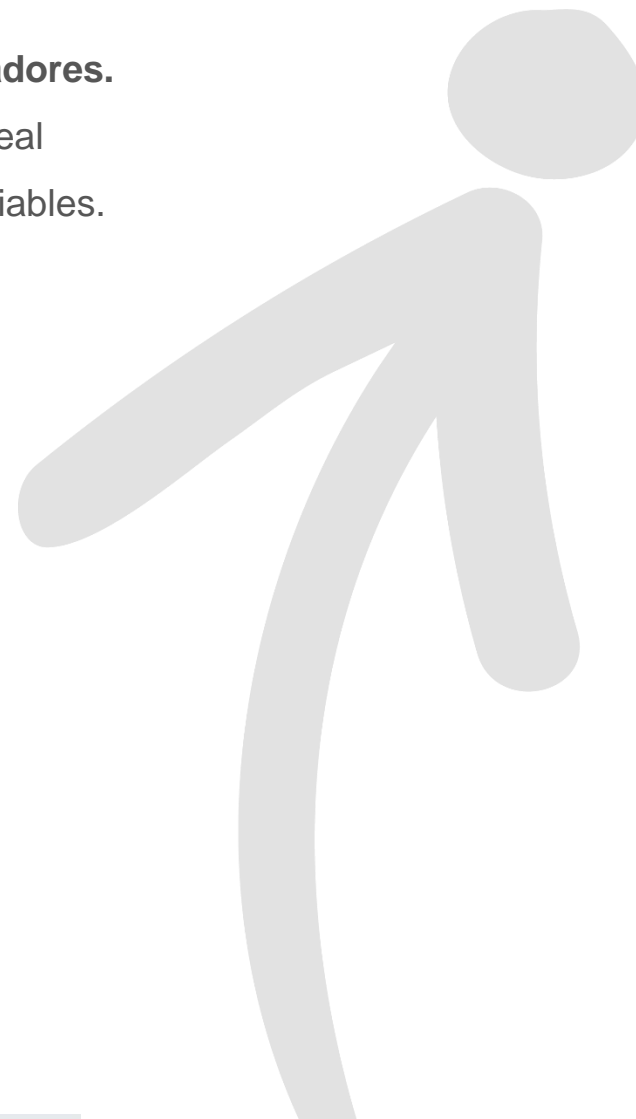
Servei de
Prevenció Aliè

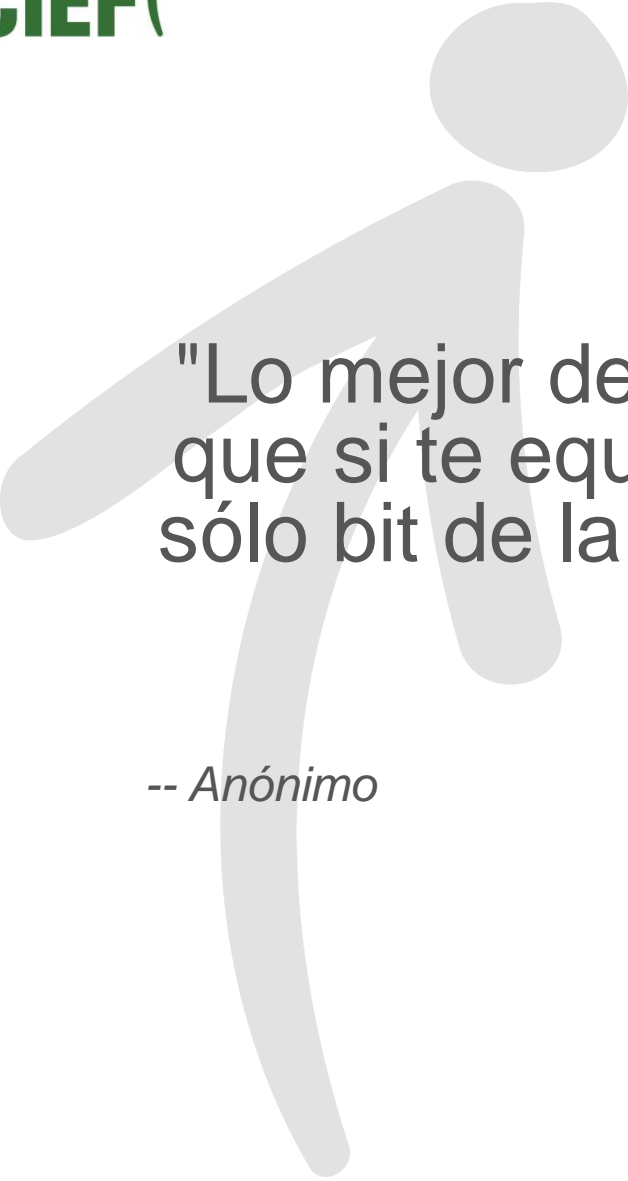


@mihifidem
creativity is intelligence having fun



- 3 Javascript. Módulo I
- 3.1 Variables e identificadores.
 - _Analogía de la vida real
 - _Operaciones con variables.





"Lo mejor de los booleanos es
que si te equivocas estás a un
sólo bit de la solución correcta"

-- Anónimo



Javascript.I



Javascript I

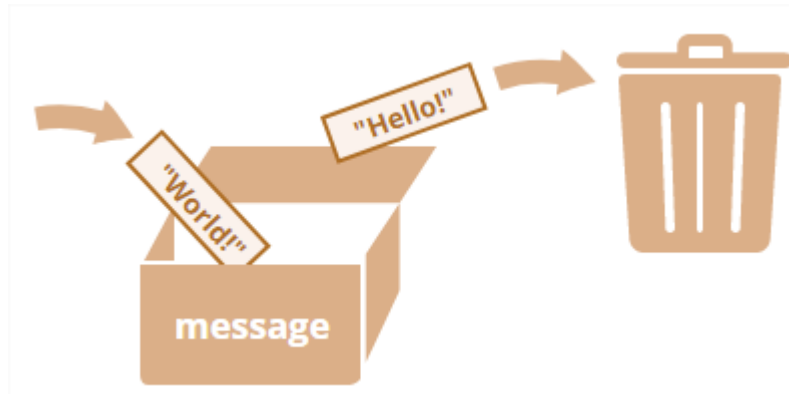
Variables e identificadores



3.1 Variables e identificadores. _Analogía de la vida real



```
let message;  
message = 'Hola!';  
message = 'Mundo!'; // valor alterado  
alert(message);
```



```
let hello = 'Hola mundo!';  
let message;  
  
// copia 'Hola mundo' de hello a message  
message = hello;  
  
// Ahora, ambas variables contienen los  
// mismos datos  
alert(hello); // Hola mundo!  
alert(message); // Hola mundo!
```

Declarar dos veces lanza un error

Una variable debe ser declarada solamente una vez.
Una declaración repetida de la misma variable es un error:

```
let message = "This";  
// 'let' repetidos lleva a un error  
let message = "That";  
// SyntaxError: 'message' ya fue declarado
```

NORMAS QUE APLICAN AL PONER NOMBRE A UNA VARIABLE

No existe una norma más allá de las normas básicas que deben seguir todas las variables y que encontrarás en **este resumen de clase** pero que vamos a repasar brevemente.

- Una variable puede contener cualquier carácter de aA y de zZ.
- Las variables pueden contener números pero nunca al inicio de todo.
- Las variables aceptan los símbolos extraños _ y \$
- ¿Qué pasa con las letras acentuadas y la ñ? Chrome no da error pero no te lo recomiendo.
- Existen **palabras reservadas** cuyo uso está restringido para el uso presente o futuro de javascript y no se pueden usar.

NORMAS QUE APLICAN AL PONER NOMBRE A UNA VARIABLE

Una vez claras las normas veamos ahora algunos tips que nos pueden ayudar:

- Usa palabras que te sea fácil recordar mientras programas y que tengan un significado para ti.
- Usa palabras inventadas por ti.
- Preferiblemente usa la nomenclatura camelCase. (la primera letra de cada palabra mayúscula excepto la primera de todas).
- Evita espacios en blanco (no se pueden usar según las normas), acentos, ñ, ...

NORMAS QUE APLICAN AL PONER NOMBRE A UNA VARIABLE

Ejemplos

- Para una variable cuyo objetivo es almacenar un apellido usa la palabra apellido.
- Para una variable cuyo objetivo es almacenar un perímetro usa la palabra perimetro.
- Para una variable cuyo objetivo es almacenar el número de metros cuadrados usa metrosCuadrados.
- Para una variable cuyo objetivo es capturar una etiqueta <p> puedes usar parrafo.
- Para una variable cuyo objetivo es capturar una etiqueta que tiene un id específico puedes usar identificador.
- Ejemplos de palabras que me gusta usar son: contenedor, identificador, almacen, primeraLista, segundoEnlace, ultimoParrafo, boton, persona...
- No me complico en exceso.

En resumen, Javascript no es inteligente. El navegador es una máquina tonta.

NORMAS QUE APLICAN AL PONER NOMBRE A UNA VARIABLE

Ejemplos

var resta; **sería correcto**

almacen; **sería una declaración correcta no recomendada**

resta = 10- 2; **sería correcto**

10- 2 = resta; **sería incorrecto**

var multiplicacion, suma, potencia; **sería correcto**

var nombre, var apellido; **sería incorrecto**

var aritmetica = var numeroA +numeroB ; **sería incorrecto**

var apellido, Apellido; **serian variables distintas.**

var nombrePersona;

var %fruta ; **sería incorrecto**

var fruta€ ; **sería incorrecto**

var \$fruta ; **sería correcto**

var _fruta ; **sería correcto**

3.1 Variables e identificadores. _

1. Edad = 50;
2. var b, c;
3. var d, var e;
4. var default;
5. _mes
6. \$_mes;
7. 01_enero
8. var primer apellido; var segundo.apellido;
9. var despierto = dormido = 0;
10. var animal = "perro";
11. var coche = seat;

- **Edad = 50;** // correcto
- **var b, c;** // correcto. podemos separar las variables por coma para crear varias simultáneamente.
- **var d, var e;** // incorrecto. después de una coma no podemos escribir var. javascript interpreta como si declaráramos la variable de nombre var y var es una palabra reservada.
- **var default;** // incorrecto. default es una palabra reservada
- **_mes** // correcto. _ es un carácter válido.
- **\$_mes;** // correcto. \$ es un carácter válido.
- **01_enero** // incorrecto. No podemos empezar una declaración con un número. los números pueden ir en cualquier lugar a partir del segundo carácter del nombre de la variable.
- **var primer apellido; var segundo.apellido;** // incorrecto. en el primer caso no podemos tener un espacio en blanco. en el segundo no podemos tener un punto. cuidado a no confundirlo con los objetos. en ese caso sobraría la palabra var.
- **var despierto = dormido = 0;** // correcto. esta declaración puede resultarte la primera vez que la ves. se suele usar para iniciar varias variables a zero de golpe.
- **var animal = "perro";** // correcto

1. `var pEd$r_ = "\'hola\'";`
2. `var 1sdef = \' ,`
3. `var _ASDF;`
4. `%asdf = aaa;`
5. `var perro = "%Alf";`
6. `var g1ato3 = "Garfield";`
7. `pájaro = 34;`

- `var pEd$r_ = "\'hola\'";` CORRECTO
- `var 1sdef = \' ,` * empieza por un número * comillas simples son correctas, no son un error. termina en , y debería ser ; o nada. * backlash es un carácter reservado. si queremos que escriba el símbolo \ en su lugar diríamos = '\\'
- `var _ASDF;` CORRECTO
- `%asdf = aaa;` * el % es un carácter no permitido en la declaración de variables. * aaa lo tratará como una variable y no un string. si la variable aaa no ha sido previamente declarada entonces dará error.
- `var perro = "%Alf";` CORRECTO
- `var g1ato3 = "Garfield";` INCORRECTO abrimos y cerramos con "" o abrimos y cerramos con '. no podemos mezclar.
- `pájaro = 34;` la consola del navegador en chrome no lo identifica como un error. aún así es recomendable no usar caracteres con acentos ni ñ ni ç.



Barcelona

Francesc Tàrraga 14
08027 Barcelona
93 351 78 00

Madrid

Campanar 12
28028 Madrid
91 502 13 40

Reus

Alcalde Joan Bertran 34-38
43202 Reus
977 31 24 36

info@grupcief.com

www.grupcief.com

