1. ¿Qué versiones de JavaScript hay en el mercado?.

* **Javascript 1**: nació con el Netscape 2.0 y soportaba gran cantidad de instrucciones y funciones, casi todas las que existen ahora ya se introdujeron en el primer estandar.
* **Javascript 1.1**: Es la versión de Javascript que se diseñó con la llegada de los navegadores 3.0. Implementaba poco más que su anterior versión, como por ejemplo el tratamiento de imágenes dinámicamente y la creación de arrays.
* **Javascript 1.2**: La versión de los navegadores 4.0. Esta tiene como desventaja que es un poco distinta en plataformas Microsoft y Netscape, ya que ambos navegadores crecieron de distinto modo y estaban en plena lucha por el mercado.
* **Javascript 1.3**: Versión que implementan los navegadores 5.0. En esta versión se han limado algunas diferencias y asperezas entre los dos navegadores.
* **Javascript 1.5**: Versión actual, en el momento de escribir estas líneas, que implementa Netscape 6.
* Por su parte, **Microsoft** también ha evolucionado hasta presentar su **versión 5.5 de JScript** (así llaman al javascript utilizado por los navegadores de Microsoft).
* En 2009 se publica la versión de **ECMAScript 5**. Esta es la versión que vamos a tratar principalmente en el manual, que funciona en todos los navegadores del mercado.
* En 2015 se lanza la **sexta versión de ECMAScript**, con una cantidad muy importante de novedades. Esta versión se puede usar completamente, excepto en Internet Explorer. Sus mejoras son tan imporantes que todos los desarrolladores profesionales las usan y, si fuera necesario, se traduce el código para soporte a navegadores antiguos. Esta versión se explica en el [Manual de ES6](https://desarrolloweb.com/manuales/manual-de-ecmascript-6.html).
* Actualmente se ha adquirido un compromiso de liberar una versión del estándar ECMAScript por año. Por ello existen diversos estándares con pequeños cambios incrementales, que se han ido incorporando a distintos ritmos entre los navegadores.

1. ¿Cómo se integra JavaScript a HTML?.

Son 3 las formas de integrar JavaScript a HTML, estas son las siguientes: Para esto hay que insertar la etiqueta <script> </script> (envolviendo el código JS) entre las etiquetas <head>, <body> y por etiqueta, estas serían sus 3 formas.

1. ¿Cómo es el manejo de las variables, tipos de datos y expresiones regulares en JS?.

Las variables **var** pueden ser modificadas y re-declaradas dentro de su ámbito; las variables **let** pueden ser modificadas, pero no re-declaradas; las variables **const** no pueden ser modificadas ni re-declaradas. Todas ellas se elevan a la parte superior de su ámbito.

1. ¿Cómo son todas las formas de declaración de funciones en JS?.

Function declaration

Function expression

IIFE (Immediately Invoked Function Expression)

Shorthand method definition

Arrow function

Generator function

Function constructor

1. ¿Cuáles son los operadores y conversión entre tipos?.

Las tres conversiones de tipo más usadas son **a string, a número y a boolean**. ToString – Ocurre cuando se muestra algo. Se puede realizar con String(value) . La conversión a string es usualmente obvia para los valores primitivos

1. ¿Cuáles son las estructura de control de JS?.

IF, FOR, WHILE

1. ¿Qué es el objeto dom en JS? Y ¿Cómo trabaja?.

El modelo de objeto de documento (DOM) **es una interfaz de programación para los documentos HTML y XML**. Facilita una representación estructurada del documento y define de qué manera los programas pueden acceder, al fin de modificar, tanto su estructura, estilo y contenido. Para crear el DOM, el navegador web que lee el archivo HTML toma todas sus partes, desde el elemento <strong> html </strong> raíz hasta las etiquetas <strong>span</strong> más pequeñas, y las devuelve como un objeto que el JavaScript comprende.

1. ¿Qué función tiene en JS el Object Map?.

map() **te permite iterar sobre un arreglo y modificar sus elementos utilizando una función callback**. La función callback se ejecutará entonces en cada uno de los elementos del arreglo.

1. ¿Cuáles son todos los eventos que trabaja JS?.

onabort

### onblur

### onchange

### ondragdrop

### onerror

### onfocus

### onkeydown

### onkeypress

### onkeyup

### onload

1. E