

0.1 ¿Qué es JavaScript?

0.1.1 Breve historia

0.1.2 Características del lenguaje

0.2 Incorporar JavaScript en una página web

0.2.1 Etiqueta <script>

0.2.2 Atributo *src* y archivos .js

0.3 Variables y constantes

0.3.1 Declaración de variables

0.3.2 Reglas para el nombramiento de identificadores

0.3.3 Tipado debil o dinámico

0.3.4 Tipo de datos

tabla

0.4 Operadores

0.5 Estructuras de control

0.6 Funciones predefinidas

0.6.1 Typeof

0.6.2 IsNan

0.7 Programación Orientada a Objetos (POO)

0.7.1 Conceptos básicos

Definición del Paradigma POO

Definición de objeto

Creación de objetos

0.7.2 Tipos de objeto predefinidos

Array

Propiedades

Métodos

Math

Propiedades

Métodos

String

Propiedades propiedades

Métodos

0.7.3 Herencia

herencia

0.8 Funciones declaradas por el programador

buenas

0.8.1 Declaración

0.8.2 Parámetros por defecto

0.8.3 Llamada a funciones

0.8.4 Referencias de funciones

0.8.5 Funciones anónimas

0.9 Cookies

0.9.1 Creación de cookies

0.10 DOM o *Document Object Model*

0.10.1 Selección de elementos

0.10.2 Por id

0.10.3 Por clase

0.10.4 Por etiqueta

0.10.5 Por query

0.10.6 Crear elementos

0.10.7 Añadir elementos

0.11 Eventos

buenas

0.11.1 Conceptos básicos

Definición del paradigma de Programación Orientada a Eventos

Definición de evento

0.11.2 Tipos de evento en JS

0.11.3 Añadir eventos

0.11.4 Modificar eventos

0.12 JQuery

0.12.1 Concepto

0.12.2 Instalación

0.12.3 Aplicaciones

Simplificación del manejo del DOM

Peticiones

0.13 AJAX

0.13.1 Concepto

0.13.2 Manejo con JQuery para enciar información

0.14 JSON

0.14.1 Concepto

0.14.2 Enviar información

0.15 Canvas

buenas

0.15.1 Etiqueta <canvas>

0.15.2 Etiqueta <canvas>, obtener contexto 2D

0.15.3 Figuras

Relleno

Bordes

0.16 Imágenes y sonidos

0.17 Animaciones

0.18 Interactividad