

Curso JavaScript Master

Live Streaming Classes

FRONTEND

Impartido por el

I.S.C. & L.C.F. Fernando Ibarra Hernández

JS

Curso JavaScript Master

Live Streaming Classes

FRONTEND



Presentación



¿Qué es JavaScript ?



Referencias ES5 & ES6

JS

Presentación



JESÚS FERNANDO IBARRA HERNÁNDEZ

Téc. Sup. en Computación, Téc. en Contaduría Gral.,
Téc. Gral. en Recursos Humanos
Ing. en Sistemas Computacionales
Lic. en Contaduría y Finanzas

Solo Llamadas



7712428312



7711440947



fernando.ibarra.dev@gmail.com

“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

¿Qué es JavaScript?

Clase 1 Tema 1.1

Javascript es una especie de **lenguaje de programación** ligera, interpretado por la mayoría de los navegadores y que les proporciona a las páginas web, efectos y funciones complementarias a las consideradas como estándar **HTML**. Este tipo de lenguaje de programación, con frecuencia son empleados en los sitios web, para realizar acciones en el lado del cliente, estando centrado en el código fuente de la página web.

- Contenido Dinámico
- Mapas interactivos
- Animación de Gráficos 2D/3D
- Reproductoras de vídeo, música, etc.,



“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Alternativas a JavaScript

Clase 1 Tema 1.1



CoffeScript



Dart



jQuery



Typescript

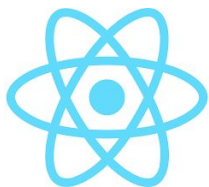


LiveScript

“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Frameworks de JavaScript

Clase 1 Tema 1.1



React



Angular



VueJS

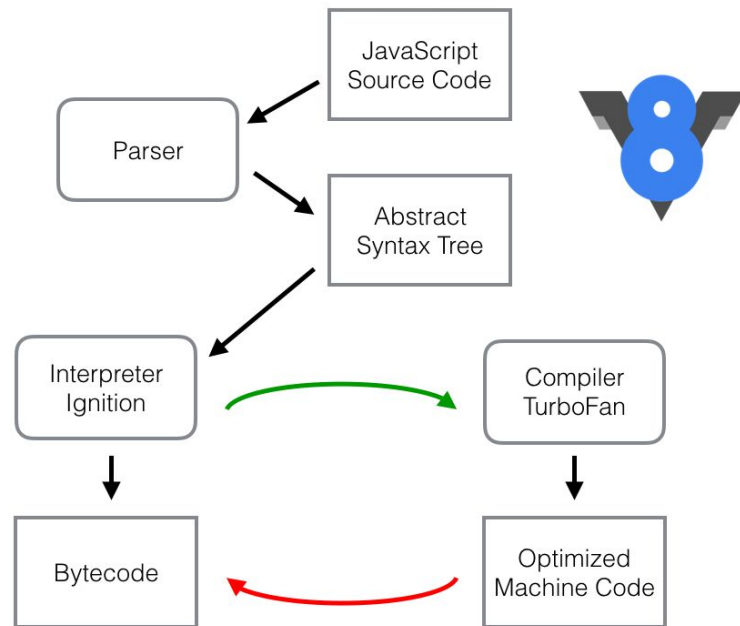
“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

¿Qué es un Engine de JavaScript?

Clase 1 Tema 1.1

“Es el programa encargado de correr el código.”

Navegador	Engine
Chrome y Opera	V8
Firefox	SpiderMonkey
Safari	WebKit JSCore
Edge	Chakra



Google

@fhinkel

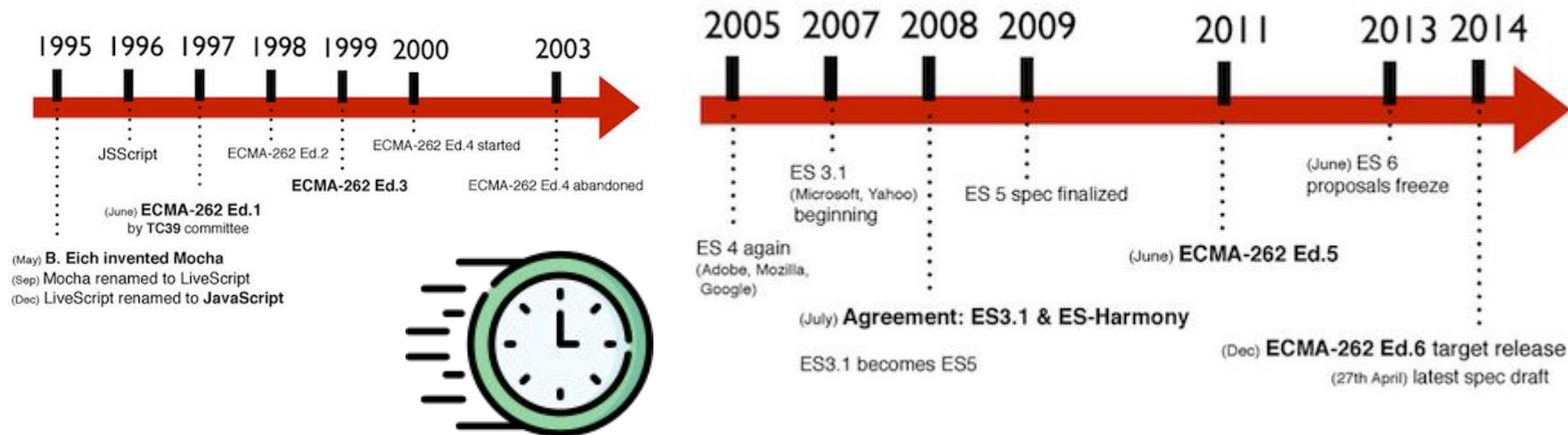
“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Referencias ES5 y ES6

Clase 1 Tema 1.2



ECMAScript v6 (Abreviado como ES6 o ES2015) es el estándar que sigue JavaScript desde Junio de 2015.



“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Referencias ES5 y ES6

Clase 1 Tema 1.2

ECMAScript específicamente es el **estándar** que desde el año 2015 (versión ES6) se ha encargado de regir la forma cómo debe funcionar y ser interpretado el lenguaje JavaScript; la especificación de ECMAScript definida en **ECMA-262**, nace para crear un lenguaje de scripting de propósito general.



Así mismo, JavaScript (JS) es un lenguaje scripting de programación interpretado de propósito general, dialecto del estándar **ECMAScript**, JavaScript es procesado por una variedad de plataformas entre las que destacan los navegadores web, es aquí donde interviene **ECMAScript** puesto que estos (los navegadores) deben interpretar el lenguaje tal como **ECMA** lo indica.

Referencias ES5 y ES6

Clase 1 Tema 1.2

Novedades



“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Curso JavaScript Master

Live Streaming Classes

FRONTEND

 ¿Como iniciar con JavaScript?

 Tipos de Datos

 Var

 Operadores Básicos

JS

¿Como iniciar con JavaScript?

Clase 1 Tema 1.3



“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

¿Como iniciar con JavaScript?

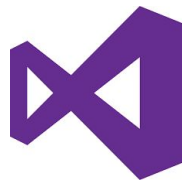
Clase 1 Tema 1.3



Visual Studio Code



SublimeText



Visual Studio .NET



Netbeans



Embarcadero



Eclipse JavaScript

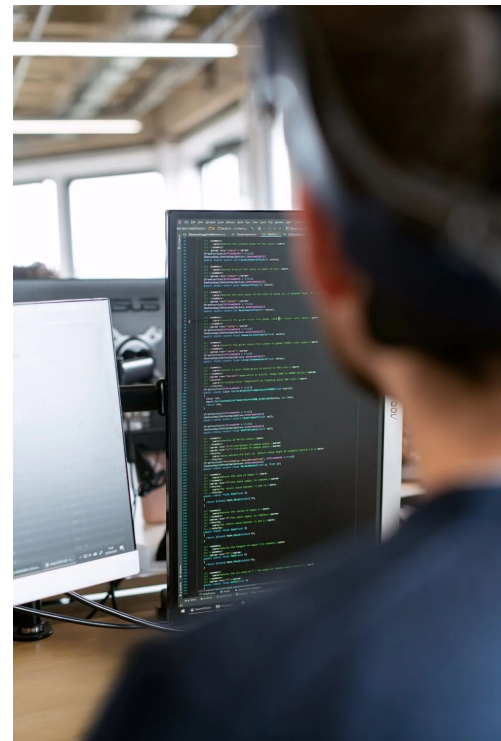
“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Tipos de Dato

Clase 1 Tema 1.4



El tipo de dato es una propiedad de un valor que determina valores que puede tomar, qué tipos de operaciones podemos realizar sobre este y cómo su representación interna.



“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

VAR

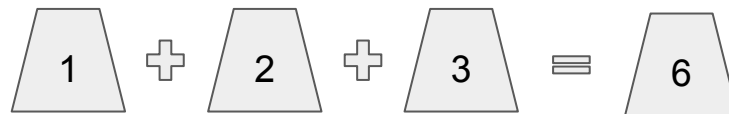
Clase 1 Tema 1.5

¿Que es una variable ?

Son usadas para guardar información que usaremos más adelante, puedes tenerlo en cuenta como un contenedor.



$$1 + 2 + 3 = 6$$



num1 + num2 + num3 = suma

“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

VAR

Clase 1 Tema 1.5

Reglas para declarar una variable

- ☐ NO tener el mismo nombre que una “palabra reservada” del lenguaje.
- ☐ Sólo pueden ser letras, dígitos y el guión bajo ó subguión.
- ☐ Deben comenzar por una caracter (letra).
- ☐ No se les pueden poner espacios en blanco

VAR

Clase 1 Tema 1.5

¿Como declarar variables?



“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Operadores Básicos

Clase 1 Tema 1.6



- ☐ Operadores Aritméticos
- ☐ Operadores Lógicos
- ☐ Operadores Comparativos
- ☐ Operadores de Asignación

“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Operadores Básicos

Clase 1 Tema 1.6

Tipos de Operadores



“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”

Sesión de Preguntas



“ Con motivación y apoyo, cualquiera puede programar ”