

HTML Y Javascript

Para incluir un documento JS en HTML se utiliza lo siguiente:

Se incluye dentro de la etiqueta body

```
<script src="app.js" type="text/javascript"> </script>
```

Control de flujo

es como se dirige la información dentro de un programa, se puede modificar mediante estructuras.

1. Flujo en línea recta

2. Flujo Condicional

```
if... else (condición){  
    }  
}
```

***Se pueden colocar varios if y el ultimo else**

Nomenclatura

switch= estructura que esta hecha para despachar de modo más directo.

```
switch(prompt("Cómo esta el clima")){  
    case "lluvioso":  
        console.log("Lleva paraguas");  
        break;  
    case "soleado":  
        console.log("Lleva manga corta");  
        break;  
    default:  
        alert("Usa lo que quieras");  
}
```

Preguntar en clases

3. Estructuras repetitivas (Bucles o Loop)

Permiten ejecutar código varias veces si una condición sigue siendo true. Podemos regresar a un mismo punto del programa en el que estuvimos antes pero con nuestro E° actual.

While (Mientras)

Ejecuta serie de sentencias mientras la condición sea true o hasta que sea false.

Se incluye que algo cambia para que la condición sea eventualmente false.

```
n = 0;
```

```
x = 0;
while (n < 3) {
  n ++;
  x += n;
}
```

Do While

Se ejecuta al menos una vez y luego empieza a verificar mediante while.

Funciones en Javascript

Conjunto de sentencias que se realizan para obtener un valor. Pedazo de programa que envuelve un valor. Es agrupar código para reutilizarlo después. Define un nuevo vocabulario

```
function square(number) {
  return number * number;
}
square (2);
```

*En el caso anterior number de arriba sería el argumento input y el 2 sería el output o parámetro.

Return

- Podemos salir de una función con return.
- Podemos crear estructuras condicionales y reiterativas

For

(inicializa) (verifica continuidad) (actualiza)

```
for ( var number=0;      number <=10;      number += 2) {
  console.log (number);
}
```

* Siempre que contamos la variable debe comenzar en 0.
 **Si necesitamos multiplicar la variable comenzará en 1
 *** Variable local , significa que esta dentro de una función

FORZAR SALIDA DE UN BUCLE

```
for (var current= 20; current<=100;current++){
  if (current%7==0)
```

```
    break;  
}  
console.log (current);
```

```
for (var current= 0; current<=10;current++){  
  if(current===4){  
    continue;  
  }  
  console.log(current)  
}  
*continue — Salta el bucle
```