



Carmelo José Jaén Díaz



BOM – Objetos del navegador. Screen

-
- C.F.G.S. DAW
 - 6 horas semanales
 - Mes aprox. de impartición: Nov
 - iPasen - cjaedia071@g.educaand.es

Índice



Objetivo

Glosario

Interacción persona - ordenador

Objetivos

Características. Usable.

Características. Visual.

Características. Educativo y actualizado.

OBJETIVO



- Identificar el concepto de BOM con los objetos que lo componen y saber utilizarlo en el desarrollo de aplicaciones web.

GLOSARIO



BOM (Browser Object Model). Objeto en el que se representa el navegador, no solo el documento.

Mediante el BOM se puede acceder a datos como el historial de navegación, dimensiones de la ventana, etcétera.

DOM. Plataforma e interfaz de un documento que permite a los scripts y programas acceder y modificar dinámicamente su contenido, estructura y estilo.

Tag. Término en inglés que significa “etiqueta” y hace referencia a una palabra clave que sirve para describir un documento.

INTRODUCCIÓN



En esta lección vamos a ver el objeto del navegador `screen`.

Este objeto, representa una **referencia al objeto `screen`** (pantalla) asociado a la ventana que está siendo visualizada. Y al igual que los objetos anteriores, no es necesario poner `window.screen`: si utilizamos `screen` directamente nos estaremos refiriendo a lo mismo.

No hay un estándar público pero la mayoría de los navegadores soportan `screen`.

CARACTERÍSTICAS



El objeto screen tiene una serie de propiedades, tales como:

- *width*: representa el ancho de la pantalla.
- *height*: representa el alto de la pantalla.
- *availWidth*: representa el ancho de la pantalla sin la barra de tareas.
- *availHeight*: representa el alto de la pantalla sin la barra de tareas.
- *colorDepth*: indica la profundidad de color que estamos utilizando en nuestra pantalla.

[Ver más propiedades y métodos de screen.](#)

PROPIEDADES DEL OBJETO *screen*



A continuación, mediante un ejemplo guiado se pone en práctica las propiedades citadas para facilitar su comprensión.

En primer lugar, vamos a crear un documento HTML que contenga:

```
<p id="screen"></p>
```

A continuación, en un fichero JS asociado a dicho documento HTML iremos modificando el valor de esa etiqueta (inicialmente vacía) mediante:

```
document.getElementById("screen").innerHTML = texto;
```

PROPIEDADES DE *screen*

Tamaño de la pantalla



//Tamaño pantalla

```
texto += "<br/>Ancho: "+screen.width;  
texto += "<br/>Alto: "+screen.height;
```


PROPIEDADES DE *screen*

Tamaño de la pantalla sin barra de tareas



//Especifica la altura de la pantalla, en píxeles, menos las funciones de interfaz de usuario permanentes o semipermanentes que son mostradas por el sistema operativo, como la barra de tareas de Windows.

```
texto += "<br/>Ancho sin barra: "+screen.availWidth;  
texto += "<br/>Alto sin barra: "+screen.availHeight;
```

PROPIEDADES DE *screen*

Profundidad de color de la pantalla



//Profundidad de color de la pantalla

```
texto += "<br/>Profundidad: "+screen.colorDepth;
```

PROPIEDADES DE *screen*

Resolución de color en bits por píxel



//Resolución de color en bits por píxel

```
texto += "<br/>Resolución: "+screen.pixelDepth;
```

PROPIEDADES DE *screen*

Orientación



La propiedad `orientation` tiene, entre otros, los siguientes propiedades y métodos:

- ***ScreenOrientation.type***: devuelve el tipo de orientación actual de la pantalla, que puede ser uno de los siguientes valores: `portrait-primary`, `portrait-secondary`, `landscape-primary` o `landscape-secondary`.
- ***ScreenOrientation.angle***: devuelve el ángulo de orientación actual de la pantalla.
- ***ScreenOrientation.lock()***: bloquea la orientación del DOM a su orientación predeterminada y devuelve una objeto Promesa.
- ***ScreenOrientation.unlock()***: desbloquea la orientación del DOM de su orientación predeterminada.

//Devuelve la instancia ScreenOrientation asociada con la pantalla.

```
texto += "<br/>Orientación de la pantalla: "+screen.orientation.type;
```