

UNIDAD 5 Juego de memory

Los **data-attributes**

Los **data-attributes** son atributos HTML que empiezan con el prefijo **data-** seguido del nombre que queramos. Después, podemos acceder a estos atributos en concreto (además de con el método **getAttribute**) con la propiedad **dataset**.

Por ejemplo, para el atributo **data-nombre**:

elemento.dataset.nombre

Comunicación entre funciones

Es conveniente recordar que las funciones que llaman a otras funciones suelen necesitar pasarles valores como argumentos o bien que exista una variable común (global o en un nivel superior al de las dos funciones que se comunican) para que la segunda pueda recoger el valor manipulado por la primera.

document.createElement(...)

Este método nos permite crear un nodo HTML en la memoria de JavaScript, que podemos manipular y posteriormente, si es necesario, añadir como elemento hijo en algún nodo del DOM. El argumento que espera este método es el tipo de elemento HTML a crear (por ejemplo, **"div"**).

elemento.appendChild(...)

El método **appendChild()** puede ser empleado para añadir un nuevo elemento a un nodo dentro del DOM. El argumento que acepta el método **appendChild()** es un nodo HTML, por lo que si estamos creando uno nuevo, necesitaremos declararlo previamente con **document.createElement(...)**.

return ...;

La palabra **return** fuerza la salida de la función que se está ejecutando, dejando de interpretar las líneas a continuación. Se puede introducir un valor a continuación de la palabra si la función que se ha llamado debe "devolver" un resultado.

setTimeout(...)

La función **setTimeout()** permite ejecutar una función concreta pasado un determinado tiempo. Los dos argumentos que espera son una función anónima (en su interior se declara el código a ejecutar) y el tiempo que tiene que esperar, en milisegundos.

Ejemplo:

```
setTimeout( function(){  
    console.log("test")  
}, 5000);
```