



Javascript

Javascript



- Mitos
 - Javascript NO es JAVA
 - Se cree que es una “versión simplificada” de Java
 - El nombre se originó por un plan de marketing entre Netscape y Sun Microsystems
 - Originalmente el nombre era LiveScript, se cambió a JavaScript en último momento
 - JavaScript no es simple
 - Es interpretado, no compilado → scripting language
 - Tiene todas las funciones de un lenguaje de programación
 - Para tareas complejas requiere conocimientos sólidos de Javascript

Javascript



- Lenguaje que interviene la funcionalidad de los browsers
 - Se puede agregar como:
 - Bloques de código en el documento
 - Sentencias asociadas a elementos HTML
 - Los browsers que soportan Javascript realizan las acciones indicadas por las sentencias:
 - Cambian la apariencia del documento
 - Generan validaciones de datos
 - Manipulan elementos de un formulario
 - Ejecutan tareas de cálculos
 - Etc, etc...

Javascript



- Tag <script>
 - Tag estándar para ubicar sentencias Javascript que el browser ejecutará
 - No se puede colocar código HTML entre esos TAG
 - Hay Browsers que no soportan los tag <script>
 - Procesan el contenido como HTML
 - Se recomienda incluir todo el contenido entre comentarios HTML

```
<script language="javascript">
```

```
<!--
```

```
// -->
```

```
</script>
```

Javascript



```
<html>
<head><title>Que Imprime?</title>
</head>
<body>
<h2>Tabla</h2>
<script>
var f = 1;
for(i = 1; i < 10; i++) {
    f = f*i;
    document.write(i + "! = " + f + "<br>");
}
</script>
</body>
</html>
```



- No solo controla el contenido del documento
 - Posee “controladores de eventos”, por ejemplo:
 - Se pueden ejecutar cuando se ingresan datos en un elemento “input”
 - Se pueden ejecutar cuando el puntero del mouse está sobre una imagen
 - Cuando el usuario hace click sobre un botón

```
<button onclick="alert('You clicked the button');">  
Click here  
</button>
```

- Ejemplo de calculo de cuota de préstamo: ej2.html



- Eventos del mouse
 - Onclick, onDbIClick, onMouseDown, onMouseUp
 - OnMouseOver, OnMouseMove, OnMouseOut
- Eventos del teclado
 - OnKeyDown, onKeyUp, onKeyPress
 - Generalmente se usan los dos primeros o el tercero, pero no juntos
- Eventos del Documento
 - Se pueden usar para controlar formularios
 - Eventos onReset, onSubmit
 - OnSelect, onChange: para cuando el usuario interactúa con elementos del formulario

Javascript



- URLs
 - Se pueden reemplazar las URL por sentencias JavaScript
 - El browser ejecuta ese código en vez de descargar un documento
 - El resultado de la ejecución se toma como el documento referenciado y es desplegado por el browser
 - El resultado no es una URL, es el contenido del documento

`< a href="javascript:generate_document()">`

``



- Trabajando con números
 - Operaciones + - * /
 - Soporta operaciones matemáticas complejas
 - Están en el objeto Math, ejemplo:

```
sine_of_x = Math.sin(x);  
hypot = Math.sqrt(x*x + y*y);
```

- Valores numéricos especiales
 - Infinity, -Infinity, NaN
- Funciones
 - isNaN() (NaN no es igual a ningún número, ni siquiera a NaN)
 - isFinite(), evalúa si un número no es NaN ni (-)infinito



- Operaciones con Strings
 - Obtener último caracter de un String

```
last_char = s.charAt(s.length - 1);
```

- Extraer el segundo, tercero y cuarto

```
sub = s.substring(1, 4);
```

- Buscar la posición de primera “a”:

```
i = s.indexOf('a');
```



- Número a String:
 - Simplemente suma “” al número

```
var n_as_string = 100 + “”;
```

- String a número: conversión automática dado el contexto:

```
var product = “21” * “2”; // product es el número 42
```

- También se puede convertir operando con 0

```
var number = string_value + ”0”;
```



- String a número:
 - Se puede usar el constructor

```
var number = Number(string_value);
```

- Otras conversiones

```
parseInt("3 blind mice");    // retorna 3
parseFloat("3.14 meters");  // retorna 3.14
parseInt("12.34");           // retorna 12
parseInt("0xFF");            // retorna 255
parseInt("eleven");          // retorna NaN
parseFloat("$72.47");        // retorna NaN
```

Javascript



- Copiar, pasar y comparar por valor

```
var n = 1;  
var m = n;
```

```
function add_to_total(total, x){  
    total = total + x;  
}
```

```
add_to_total(n, m);
```

```
if (n == 1) m = 2;
```

```
document.write("n="+n+" m="+m);
```

Javascript



- Copiar, pasar y comparar por referencia

```
var xmas = new Date(2007, 11, 25);
```

```
var solstice = xmas;
```

```
solstice.setDate(21);
```

```
document.write(xmas.getDate());
```

Javascript



- ¿Dónde revisar más?
 - <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript>
 - <https://www.javascript.com/>
 - <https://www.w3schools.com/js/>
- Juego con HTML5 y Javascript:
 - <https://browserquest.io/>