

ECMAScript

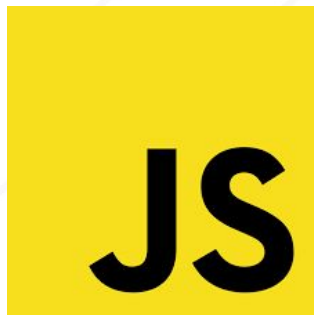
DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

European Computer Manufacturers Association

Ecma International es una asociación industrial dedicada a la **estandarización** de los sistemas de información y comunicación.

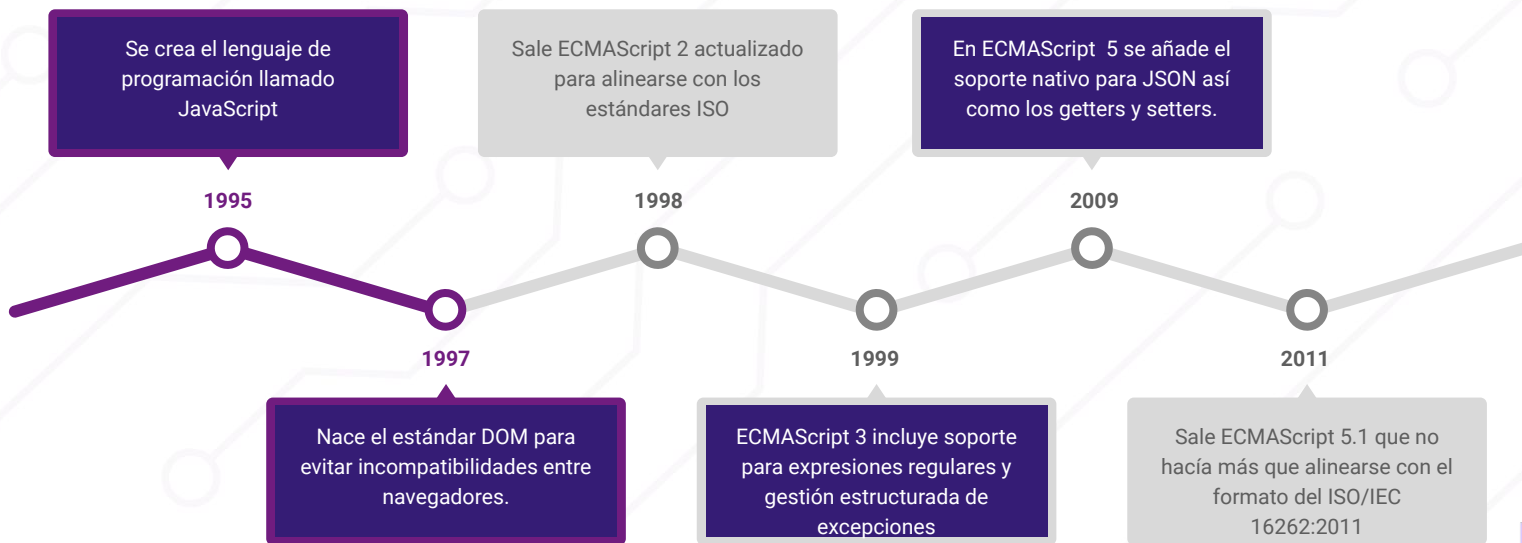
Ecma está impulsada por miembros de la industria para satisfacer sus necesidades, brindando un panorama competitivo saludable basado en la diferenciación de productos y servicios en lugar de modelos tecnológicos, generando confianza entre los proveedores y usuarios de nuevas tecnologías.



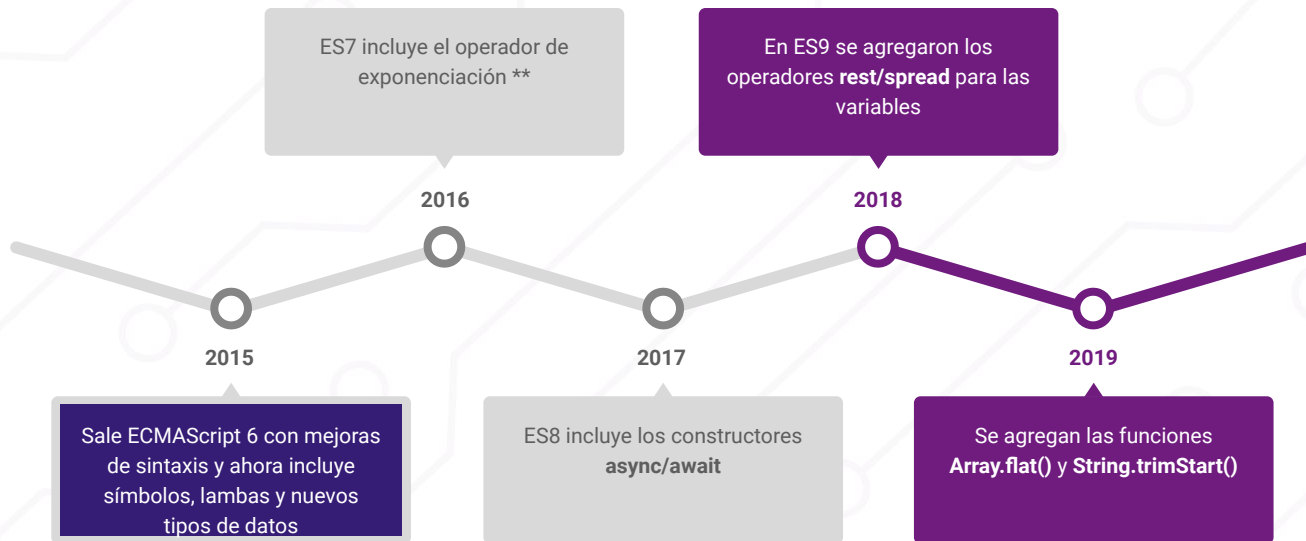
Dart

ECMAScript

ECMAScript específicamente es el estándar que a partir del año 2015 (ES6) a la actualidad se encarga de **regir como debe ser interpretado y funcionar el lenguaje JavaScript**



ECMAScript



ES5 vs ES6: Novedades de ECMAScript 6

- **Función Arrow:** Conocidas como expresiones lambda en C# y Java, arrows o flechas son abreviaciones de funciones utilizando el operador =>

```
// ES5
var sum = function(y, z){
  return y+z;
}
// ES6
var sum = (y, z) => y + z;
```

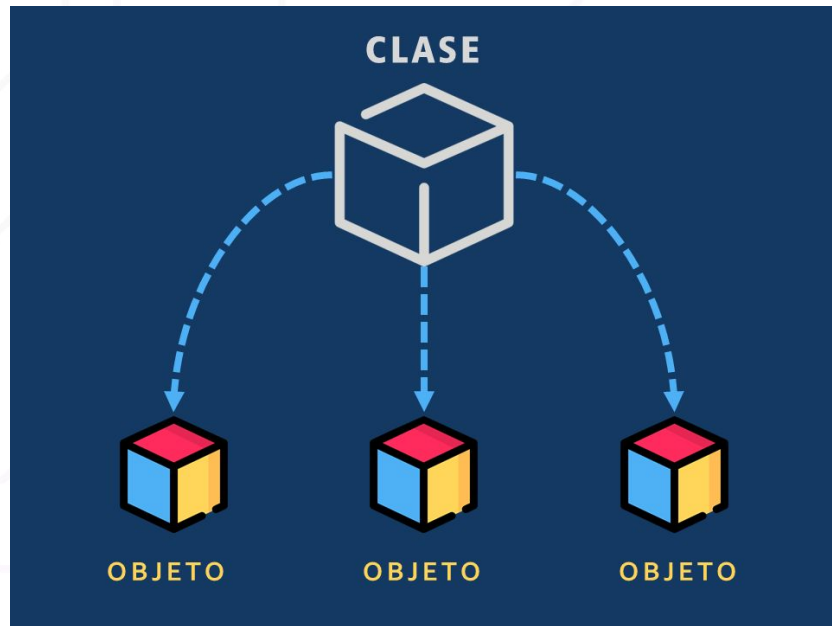
- El código de la sintaxis de las clases ha sido actualizado de forma que sea más sencillo y de fácil comprensión al momento de su implementación.
- Para indicar que una variable solo va a estar definida en un bloque en particular se agregara `let` a su inicio y al terminar el bloque la variable dejará de existir, siendo de esta forma muy útil a la hora de evitar errores desde el punto de vista lógico, en el momento en que se altere una variable que no debería haberse modificado.
- Las variables constantes van definidas por `const` en su inicio esto permitirá prevenir que una variable declarada cambie de valor, convirtiéndose efectivamente en una constante.

Prototype

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Que es POO?



Que es una clase?



¿Cuál es la diferencia entre clase y objeto?



¿Y las clases en JS?



Todo como un objeto

En JavaScript, casi todo es un objeto. Todos los tipos primitivos excepto null y undefined se tratan como objetos. Pueden asignar propiedades, y tienen todas las características de los objetos.

Prototipos

JavaScript es un lenguaje basado en prototipos, por lo tanto entender el objeto **prototype** es uno de los conceptos más importantes que los profesionales de JavaScript necesitan saber.

¿Que es el objeto prototype?

Los prototipos son un mecanismo mediante el cual los objetos en JavaScript heredan características entre sí.

Prototipos

Los objetos integrados en JavaScript se construyen de manera similar. Por ejemplo:


- El prototipo de los objetos creados con la sintaxis `new Object()` o `{}` es `Object.prototype`
- El prototipo de los arreglos creados con la sintaxis `new Array()` o `[]` es `Array.prototype`
- Y es igual con otros objetos integrados como `Date` y `RegExp`

This

THIS

En algunos lenguajes, dentro de la programación orientada a objetos, la palabra clave 'this' se utiliza para referenciar las propiedades propias del objeto, pertenecientes a la instancia actual, que estamos utilizando.

encontranos en teloexplicocongatitos.com



todo lo que toca
el 'this' es tuyo

wiiiiii