

UNIDAD VII

- 1) Paradigma de programación en el que la estructura y la ejecución de los programas van determinados por los sucesos que ocurran en el sistema, definidos por el usuario o que ellos mismo provoquen.

Algunos lenguajes orientados a objetos:

- ❖ JavaScript
- ❖ ActionScript
- ❖ Visual Basic
- ❖ C#
- ❖ Visual C++

- 2) Eventos es todo aquello que puede ser detectado y que pueda producir una reacción.

Los tipos de eventos involucran:

- ❖ **Eventos de usuario**
Eventos de mouse o de teclado
- ❖ **Eventos de navegador**
Manipulación de las ventanas del navegador o comunicación con el servidor
- ❖ **Eventos generados desde códigos**
Cambios en el contenido, aspecto o estructura

- 3) Es el manejador de eventos que contiene instrucciones acerca de qué hacer cuando una clase particular de evento se dispara.

- 4) Es un lenguaje de scripting multiplataforma y orientado a objetos. Se utiliza principalmente del lado del cliente implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas.

Sus características son:

- ❖ Orientado a objetos
- ❖ Lenguaje interpretado
- ❖ Tipado dinámico
- ❖ Funcional
- ❖ Dinámico
- ❖ Imperativo y estructurado
- ❖ Prototípico

- 5) Es de multiparadigma:

- ❖ Programación funcional
- ❖ Programación basada en prototipos, imperativo, interpretado

- 6) -(...) *Los depuradores web están disponibles para Internet Explorer, Firefox, Safari, Google Chrome y Opera.*
-(...)-

-(...) *Las aplicaciones web dentro de Firefox se pueden depurar usando el Firebug add-on o el antiguo depurador Venkman. Firefox también tiene integrada una consola de errores básica, que registra y evalúa JavaScript. También registra errores de CSS y advertencias. Opera incluye un conjunto de herramientas llamado Dragonfly. El Inspector Web de WebKit incluye un depurador de JavaScript utilizado en Safari, junto con una versión modificada de Google Chrome.-*



