

JavaScript

Salazar, Wilson Enrique, COD: 092502
ws092502@ingenieria.sanmartin.edu.co
Fundación Universitaria San Martín

Resumen— Javascript es un lenguaje de programación utilizado para crear pequeñas funcionalidades encargadas de realizar acciones dentro del ámbito de una página web.

Índice de Términos—CSS Cascading Style Sheets - Hojas de Estilo en Cascada, RGB RGB (en inglés Red, Green, Blue, en español rojo, verde y azul) es la composición del color en términos de la intensidad de los colores primarios de la luz,

JavaScript. El cambio de nombre coincidió aproximadamente con el momento en que Netscape agregó soporte para la tecnología Java en su navegador web Netscape Navigator en la versión 2.002 en diciembre de 1995. La denominación produjo confusión, dando la impresión de que el lenguaje es una prolongación de Java, y se ha caracterizado por muchos como una estrategia de mercadotecnia de Netscape para obtener prestigio e innovar en lo que eran los nuevos lenguajes de programación web.

I. INTRODUCCIÓN

JavaScript (abreviado comúnmente "JS") es un lenguaje de programación interpretado. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo y dinámico.

JavaScript, al igual que Flash, Visual Basic Script, es una de las múltiples maneras que han surgido para extender las capacidades del lenguaje HTML (lenguaje para el diseño de páginas de Internet). Al ser la más sencilla, es por el momento la más extendida. JavaScript no es un lenguaje de programación propiamente dicho como C, C++, Delphi, etc. Es un lenguaje script u orientado a documento, como pueden ser los lenguajes de macros que tienen muchos procesadores de texto y planillas de cálculo. No se puede desarrollar un programa con JavaScript que se ejecute fuera de un Navegador, aunque en este momento comienza a expandirse a otras áreas como la programación en el servidor con Node.js. JavaScript es un lenguaje interpretado que se embebe en una página web HTML. Un lenguaje interpretado significa que a las instrucciones las analiza y procesa el navegador en el momento que deben ser ejecutadas.

II. HISTORIA

JavaScript fue desarrollado originalmente por Brendan Eich de Netscape con el nombre de Mocha, el cual fue renombrado posteriormente a LiveScript, para finalmente quedar como

III. PRIMER HOLA MUNDO

```
<html>
<head>
</head>
<body>
<script type="text/javascript">
    document.write('Hola Mundo');
</script>
</body>
</html>
```

El programa en JavaScript debe ir encerrado entre la marca script e inicializada la propiedad type con la cadena text/javascript:

```
<script type="text/javascript">
</script>
```

Para imprimir caracteres sobre la página debemos llamar al comando 'write' del objeto document. La información a imprimirse debe ir entre comillas y encerrada entre paréntesis. Todo lo que indicamos entre comillas aparecerá tal cual dentro de la página HTML.

Es decir, si pedimos al navegador que ejecute esta página mostrará el texto 'Hola Mundo'.

Cada vez que escribimos una instrucción finalizamos con el carácter punto y coma.

document.write que DOCUMENT.WRITE (la primera forma es la correcta, la segunda forma provoca un error de sintaxis).

III. VARIABLES

Una variable es un depósito donde hay un valor. Consta de un nombre y pertenece a un tipo (numérico, cadena de caracteres, etc.).

Tipos de variable:

Una variable puede almacenar:

Valores Enteros (100, 260, etc.).

Valores Reales (1.24, 2.90, 5.01, etc.).

Cadenas de caracteres ('Juan', 'Compras', 'Listado', etc.).

Valores lógicos (true,false).

Existen otros tipos de variables que veremos más adelante.

Las variables son nombres que ponemos a los lugares donde almacenamos la información. En JavaScript, deben comenzar por una letra o un subrayado (_), pudiendo haber además dígitos entre los demás caracteres. Una variable no puede tener el mismo nombre de una palabra clave del lenguaje.

Una variable se define anteponiéndole la palabra clave var:

```
var día;
```

Se pueden declarar varias variables en una misma línea:

```
var día, mes, año;
```

a una variable se la puede definir e inmediatamente inicializarla con un valor:

```
var edad=20;
```

o en su defecto en dos pasos:

```
var edad;
```

```
edad=20.
```

No existen funcionalidades para I/O incluidas en el lenguaje; el entorno de ejecución ya lo proporciona. La especificación ECMAScript en su edición 5.1 hace mención.

VI. EJEMPLO SCRIPT

REFERENCIAS

- [1] <http://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
- [2] <http://www.desarrolloweb.com/articulos/25.php>
- [3] <http://www.javascriptya.com.ar/temarios/descripcion.php?cod=3>

IV. SINTAXIS Y SEMÁNTICA

A partir del 2011, la última versión del lenguaje es JavaScript 1.8.5. Es un superconjunto de la especificación ECMAScript (ECMA-262) Edición 3. Extensiones del lenguaje, que incluyen parcialmente soporte para ECMAScript para XML (E4X) (ECMA-357) y características experimentales consideradas para ser incluidas en futuras ediciones del ECMAScript, documentadas aquí.

V. EJEMPLO SEMÁNTICA

Las variables en JavaScript se definen usando la palabra clave var.

```
var x; // define la variable x, aunque no tiene ningún valor asignado por defecto
```

```
var y = 2; // define la variable y y le asigna el valor 2 a ella.
```

A considerar los comentarios en el ejemplo de arriba, los cuales van precedidos con 2 barras diagonales.