

# Desarrollo Web

## Nivel 2

### *Clase 02*



# ESCENAS DEL CAPITULO ANTERIOR



- ☐ CONOCIMOS LAS REGLAS DEL JUEGO.
- ☐ OBJETIVOS DEL CURSO
- ☐ REQUISITOS PARA APROBAR EXITOSAMENTE
- ☐ APRENDIMOS A USAR BOCETOS
- ☐ REPASO GENERAL DEL NIVEL 1
- ☐ TE PERDISTE EL KAHOOT

# CONTENIDO CLASE 02 - UNIDAD 01

1. QUE ES UN SISTEMA
2. QUE ES UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN
3. ALGORITMO
4. JAVASCRIPT

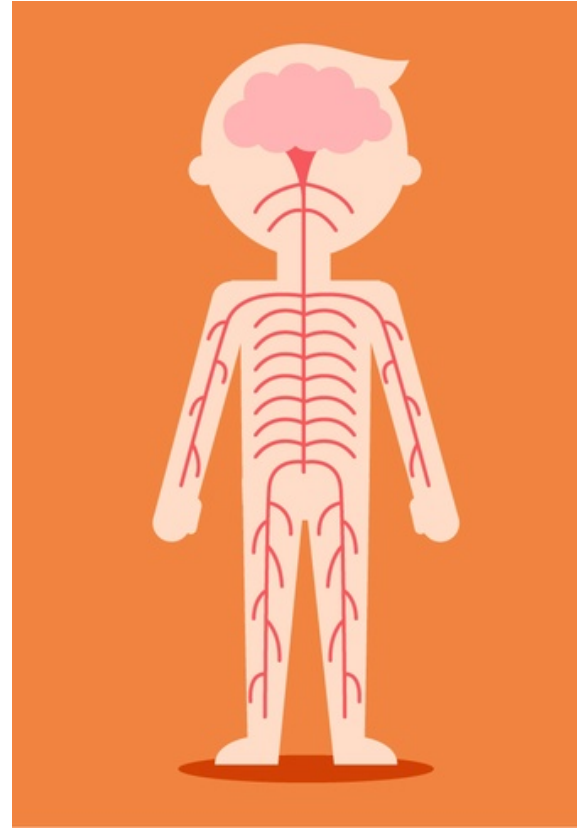
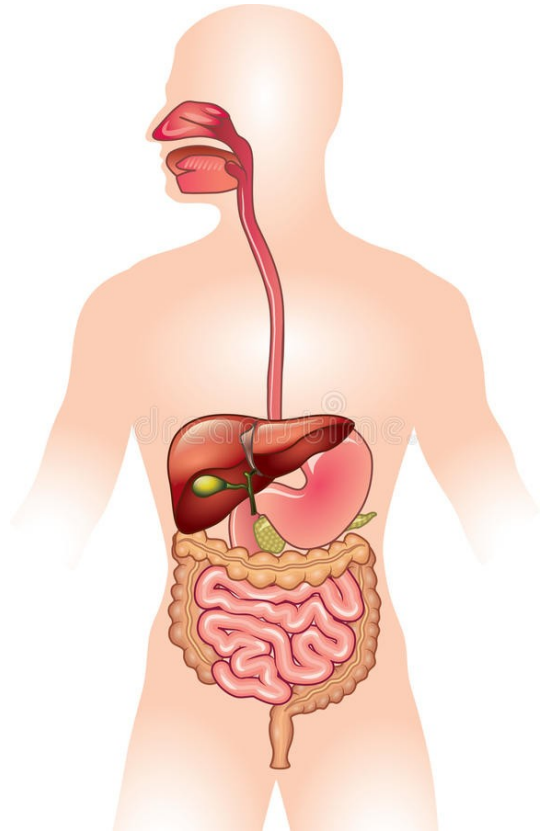
# ¿QUE ES UN SISTEMA?



# CONTENIDO CLASE 02 - UNIDAD 01

## 1.¿Que es un sistema?

☐ LEVANTE LA MANO  
QUIEN SABE QUE ES  
UN SISTEMA

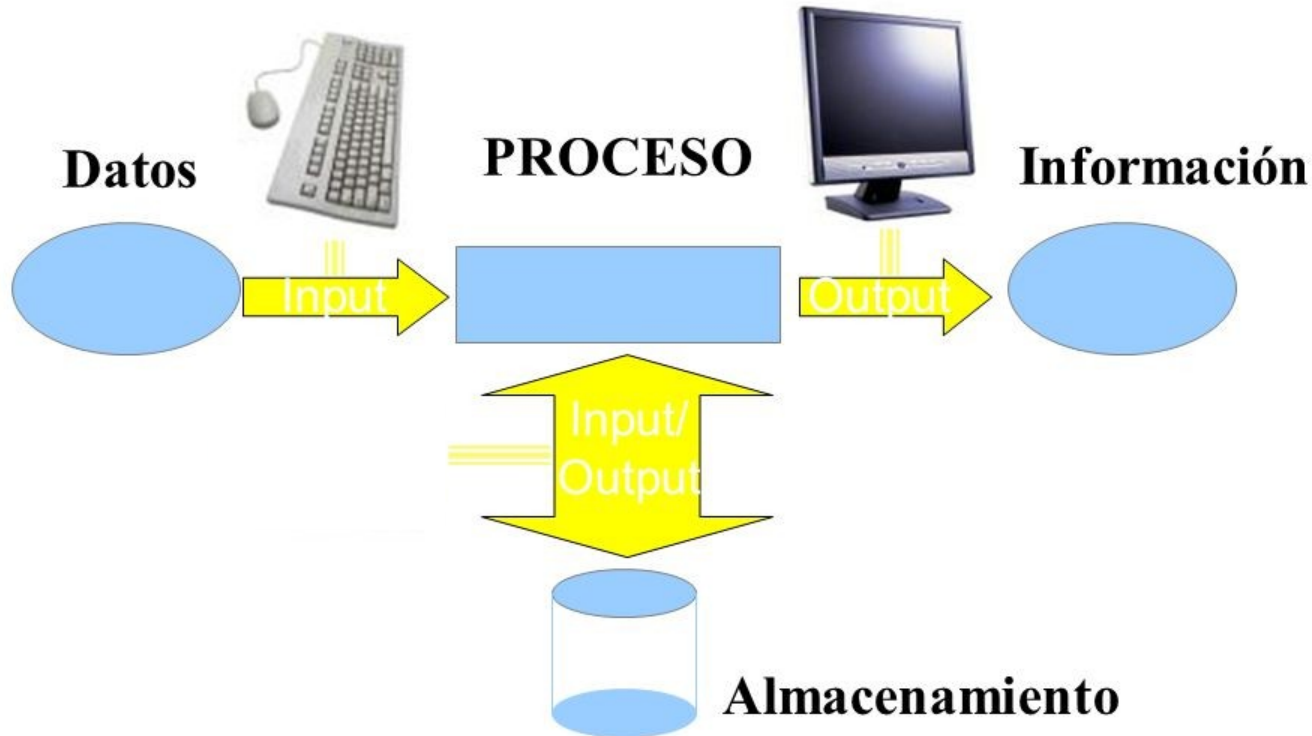


# SISTEMA DIGESTIVO Y NERVIOSO

# **SISTEMA - DEFINICIÓN**

**Un sistema es un conjunto de elementos relacionados entre sí que tienen cierto orden u organización y que cumplen una función determinada.**

# SISTEMA DE INFORMACIÓN





# SISTEMA DE INFORMACIÓN

## DEFINICIÓN

**Procesan datos con la finalidad de generar, transformar y distribuir información.**

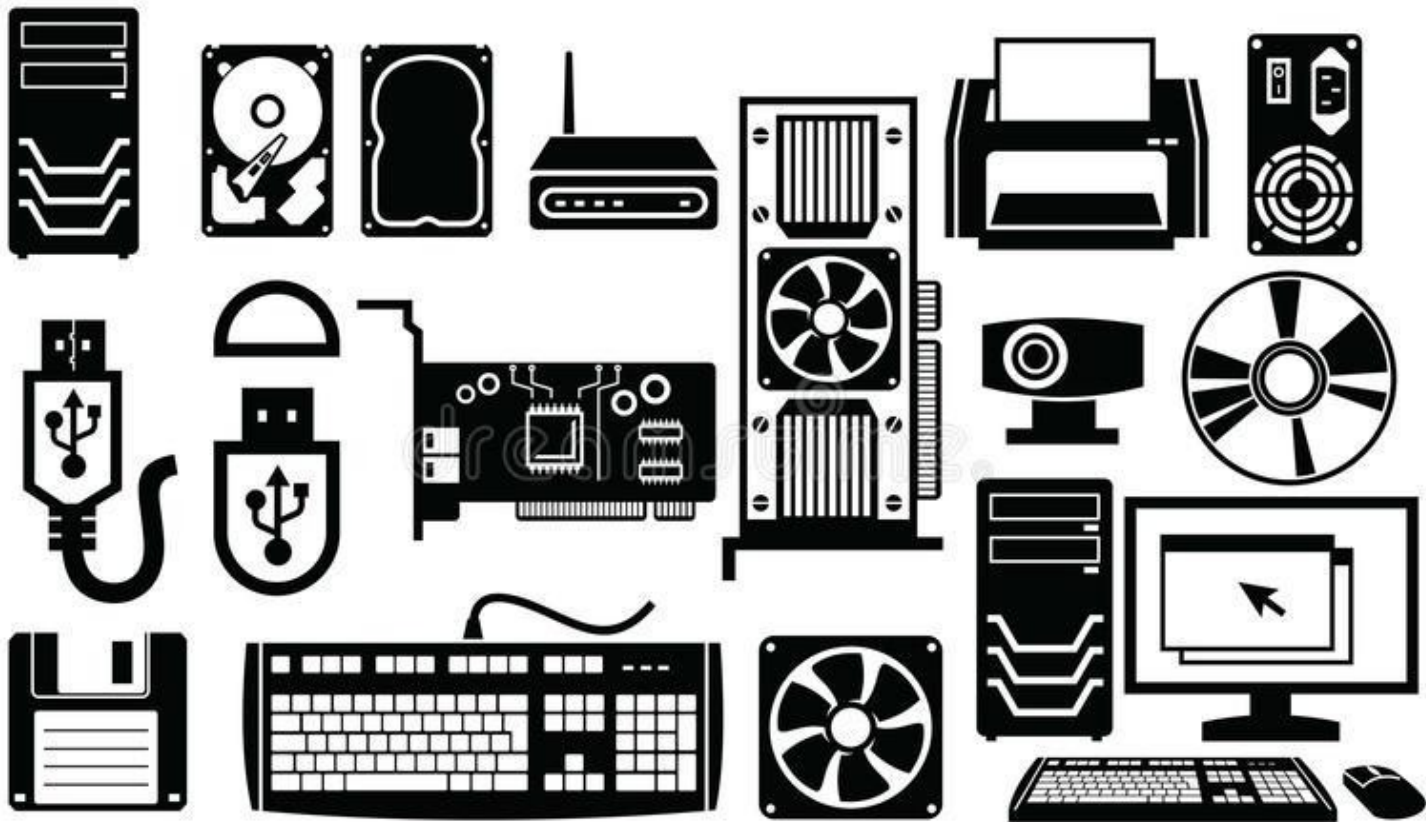
# SISTEMA DE INFORMACIÓN

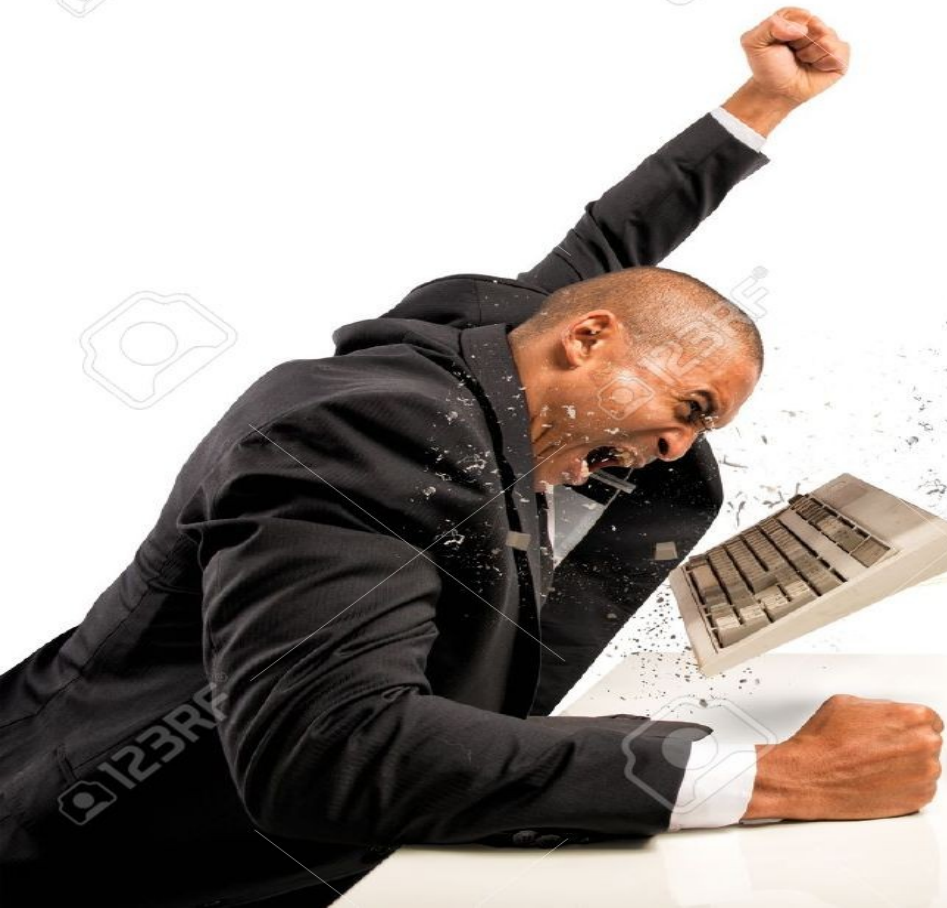
COMPUESTO POR:

☐ HARDWARE

☐ SOFTWARE

# HARDWARE





# SOFTWARE



# ENTONCES...

- ❑ **Hardware** (elementos físicos como computadoras, tablets y celulares).
- ❑ **Software** (elementos lógicos que se llaman programas).





## 2.LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN





# LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

- ☐ **Un lenguaje de programación es un lenguaje utilizado para escribir programas que puedan ser entendidos y procesados por una computadora.**

# LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

□ HAY TRES TIPOS

□ *DE MÁQUINA*

□ *DE BAJO NIVEL*

□ *DE ALTO NIVEL*

# LENGUAJE DE MAQUINA

- ☐ Instrucciones binarias que contienen bits (dígitos 0 y 1), el conjunto de ellas es conocido como "código binario".
- ☐ Ejecutado por los microprocesadores.
- ☐ Solo lo usan las computadoras.

# LENGUAJE DE BAJO NIVEL

- ☐ PRIMEROS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN.
- ☐ MUY COMPLEJOS, MUCHO DESARROLLO PARA CREAR PROGRAMAS.
- ☐ MUY DIFÍCILES DE APRENDER.
- ☐ RELACIONADOS AL MICROPROCESADOR.

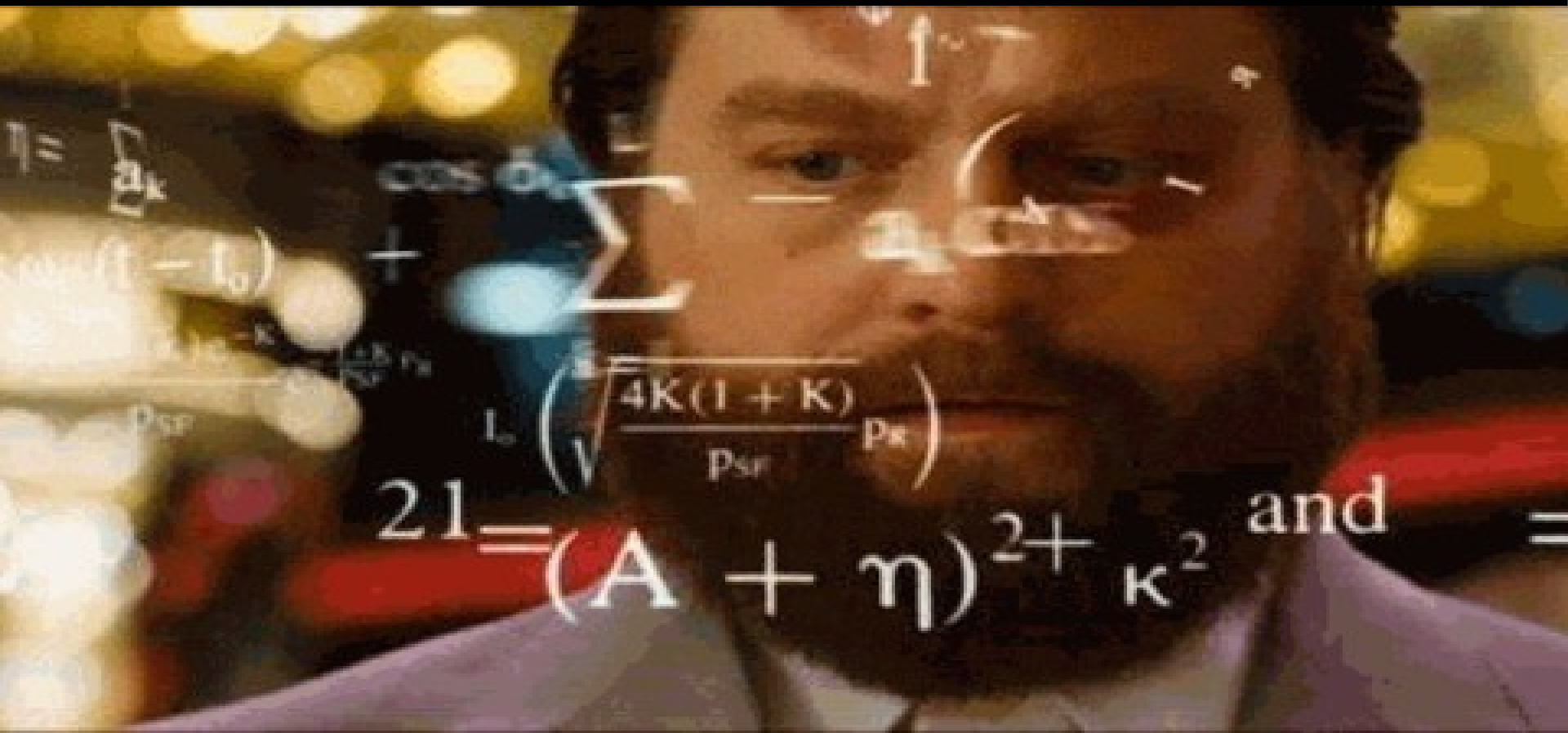
# LENGUAJE DE ALTO NIVEL

- ☐ MAS POPULARES ACTUALMENTE.
- ☐ CURVA DE APRENDIZAJE MUCHO MAS FACIL.
- ☐ SE TRADUCEN POR UN COMPILADOR AL LENGUAJE DE MAQUINA.
- ☐ JAVASCRIPT LO HACE A TRAVES DEL NAVEGADOR.

# LENGUAJE DE ALTO NIVEL



# 3.ALGORITMOS



# 3.ALGORITMOS

Una lista de instrucciones que describe paso a paso y de manera precisa un proceso garantizando que, al finalizar, se resuelva un problema específico.



# 3.ALGORITMOS



# 4. JAVASCRIPT

**BRENDAN**



**EICH**

# Historia de Javascript

En 1995 (hace más de 20 años) Brendan Eich creó un lenguaje llamado **Mocha** cuando trabajaba en **Netscape**, uno de los primeros navegadores web. En Septiembre de ese año le cambia el nombre a **LiveScript** y, un tiempo después por un acuerdo con la empresa **Sun** (creadora del lenguaje Java), adopta finalmente el nombre de **Javascript**.

# Historia de Javascript

En 1996 Netscape le envía las especificaciones del lenguaje Javascript a **ECMA (European Computer Manufacturers Association)**. Al año siguiente se publica la primera versión del estándar y el lenguaje adopta el nombre de **ECMAScript**, que es el nombre oficial del lenguaje que utilizamos hoy en día en todos los navegadores, aunque comúnmente lo seguimos llamando Javascript.

# CONTENIDO CLASE 02 - UNIDAD 02,03

1. Sublime Text
2. Herramientas del navegador
3. Variables
4. Operadores
5. Cuadros de diálogo

# SUBLIME TEXT

- ☐ Crear una carpeta “proyecto” en el escritorio.
- ☐ Crear dentro de la carpeta los siguientes archivos:
  - ☐ Index.html
  - ☐ Carpeta nombre : css
  - ☐ Carpeta nombre : img
  - ☐ Carpeta nombre : js

# SUBLIME TEXT

- ☐ CARGAR LOS ARCHIVOS A SUBLIME
- ☐ TENES QUE PODER VER LA MISMA CARPETA.
  - ☐ Index.html
  - ☐ Carpeta nombre : css
  - ☐ Carpeta nombre : img
  - ☐ Carpeta nombre : js
- ☐ ABRAN EL ARCHIVO **index.html** HACIENDO DOBLE CLICK.
- ☐ ABRIR EL ARCHIVO **index.html** EN EL NAVEGADOR

# SUBLIME TEXT

- ☐ Crear la etiqueta `<script></script>`
- ☐ ANTES DE QUE CIERRE `</BODY>`
- ☐ `<script src="main.js" type="text/javascript" ></script>`
- ☐ CREAR EL ARCHIVO `MAIN.JS` DENTRO DE LA CARPETA **"JS"**



# Herramientas del navegador

## ☐ Inspector

- ☐ HTML CSS

## ☐ Consola

- ☐ `alert("hola mundo");`

- ☐ `console.log("Hola Mundo!");`

# ¿Qué es una variable?

- ☐ Espacio en memoria RAM
- ☐ Guardar un dato:
  - ☐ Cadenas de texto, números, booleanos.
- ☐ Se le asigna un nombre:
  - ☐ “edad” “Edad” “edadAlumno” “anio”

# VARIABLE: ESTADOS

- ☐ **DECLARAR ( PASO 1) (DOS MANERAS)**

- ☐ `let edad; // var edad;`

- ☐ **INICIALIZAR ( PASO 2)**

- ☐ `edad = 10;`

- ☐ **AMBOS AL MISMO TIEMPO**

- ☐ `Let edad = 10; // var edad = 10;`

# VARIABLE: Tipos de variables

1. Mostrar por consola el texto “DNI :”. “DNI:”
2. MOSTRAR UTILIZANDO VARIABLES:
  - ☐ Mostrar por consola tu nombre. “Cristhian”
  - ☐ Mostrar por consola tu edad. “29”
  - ☐ Mostrar por consola tu estado civil “false”

Declara el nombre de la variable “deNovio”  
y agrega **true** o **false**.

# Operadores Aritméticos

□ Suma

$$\square 2 + 1$$

□ Resta

$$\square 2 - 1$$

□ División

$$\square 2 * 1$$

□ Multiplicación

$$\square 2 / 1$$

n

# Operadores Aritméticos

Mostrar por consola las siguientes operaciones aritméticas sin variables:

☐ sumar 1 más 2 más 3

☐ dividir 10 por 4

☐ duplicar el número 10

☐ restar 3 menos 2 menos 1

# Operadores Aritméticos

Mostrar por consola las siguientes operaciones aritméticas:

**CÓDIGO**

☐ edad + 1

☐ edad - 1

☐ edad / 2

☐ edad \* 2

**CONSOLA**

☐ 10 + 1

☐ 10 - 1

☐ 10 / 2

☐ 10 \* 2

# OPERADORES INCREMENTO / DECREMENTO

Mostrar por consola las siguientes operaciones:

```
☐ let edad = 10;
```

```
☐ CODIGO // CONSOLA
```

```
☐ edad++; // 11
```

```
☐ edad--; // 9
```



# OPERADORES LÓGICOS

## ☐ && ( AND )

- ☐ Operación lógica AND (que en español significa "y")

## ☐ | | ( OR )

- ☐ Operación lógica OR (que en español significa "o")

# OPERADORES LÓGICOS

## ☐ && ( AND )

- ☐ VERDADERO y VERDADERO = VERDADERO
- ☐ VERDADERO y FALSO = FALSO
- ☐ FALSO y VERDADERO = FALSO
- ☐ FALSO y FALSO = FALSO

EJ: EXAMEN && PROYECTO = ¿?

EJ: DNI && SECUNDARIO = ¿?

# OPERADORES LÓGICOS

☐ || ( or )

- ☐ VERDADERO y VERDADERO = VERDADERO
- ☐ VERDADERO y FALSO = VERDADERO
- ☐ FALSO y VERDADERO = VERDADERO
- ☐ FALSO y FALSO = FALSO

EJ: ESTUDIO || ME GANO LA LOTERIA = ¿?

# OPERADORES RELACIONALES

<b>&lt;</b>	<b>Menor</b>
<b>&lt;=</b>	<b>Menor o igual</b>
<b>&gt;</b>	<b>Mayor</b>
<b>&gt;=</b>	<b>Mayor o igual</b>
<b>==</b>	<b>Igual</b>
<b>!=</b>	<b>Distinto</b>

# OPERADORES LÓGICOS

- 1. Declara dos variables.**
- 2. Inicializarlas con los valores ( ej: 3 , 5).**
- 3. Imprimir las dos variables en renglones distintos por consola.**
- 4. Utilizando el operador lógico > ( mayor) y < (menor) imprimir dos resultados(true y false).**
- 5. Utilizando el operador lógico >= y <= imprimir dos resultados.(true y false).**
- 6. Utilizando el operador lógico == y != imprimir dos resultados. (true y false).**

# Cuadros de diálogo (alert y prompt)

## ☐ Instrucción alert()

**Escriban el siguiente código.**

☐ **`alert("Hola, gracias por usar mi aplicación.");`**

# Cuadros de diálogo (alert y prompt)

## ☐ Instrucción prompt()

**Escriban el siguiente código.**

☐ **let apodo = prompt("Ingresa tu apodo");**

☐ **alert(apodo);**

# Concatenación de Strings

☐ **cadena + cadena**

**Escriban el siguiente código.**

☐ **let nombre = "María";**

☐ **let apellido = "Gomez";**

☐ **console.log(nombre + apellido);**



# Concatenación de Strings con espacios

☐ **variable + espacio + variable**

**Escriban el siguiente código.**

☐ **let nombre = "María";**

☐ **let apellido = "Gomez";**

☐ **console.log(nombre + " " + apellido);**

# Concatenación de Strings con variables

☐ **String + variable + string**

**Escriban el siguiente código.**

☐ **let apodo = prompt("Ingresa tu apodo");**

☐ **alert("Hola " + apodo + " gracias por contactarte.");**

# Concatenación de Strings con variables

- ☐ fecha = variable + cadena + variable + cadena + variable
  - ☐ alert( cadena + variable );

**Escriban el siguiente código.**

- ☐ let dia = 25;
- ☐ let mes = "Mayo";
- ☐ let anio = 1810;
- ☐ let fecha = dia + "/" + mes + "/" + anio;
- ☐ console.log(fecha);
- ☐ alert("Fecha de la Revolución de Mayo: " + fecha);

# TODOS A KAHOOT



# REPASO CLASE 02

TODOS ESCRIBAN EN **GOOGLE**

**“PLAY KAHOOT”**



# Gracias, Vuelva Pronto!

