



M4.250 - Introducción a la programación en JavaScript I aula 1

Creación de un entorno de trabajo

Inicio:	Fin:	Dedicación:
11/10/19	20/10/19	1 h

Introducción

Hasta ahora todos los ejercicios que hemos ido haciendo los hemos hecho en un entorno online que nos facilitaba el probar nuestros ejercicios sin demasiadas complicaciones.

Sin embargo, esta manera de trabajar tiene algunas limitaciones y ha llegado el momento de crearnos un entorno de trabajo que nos permita guardar fácilmente nuestros ejercicios en nuestro ordenador y probarlos directamente sobre el navegador sin ninguna web por en medio.

Primera parte: el entorno de trabajo

En principio podemos crear nuestros programas JavaScript en cualquier sitio. Sin embargo os aconsejamos que creéis una carpeta para la asignatura y en esa carpeta creéis otra, llamada **js** donde guardareis vuestros scripts.

Segunda parte: Editor de texto

Para empezar a hacer programas en JavaScript el editor de texto de vuestro ordenador siempre puede ser una alternativa. Pero como es de esperar que le dediquéis unas cuantas horas a programar en JavaScript, si no lo tenéis, es aconsejable que os instaléis un editor de texto porque, entre otras cosas, os coloreará las palabras clave del lenguaje, os ayudará a indentar el código y, en general, os simplificará un poco el trabajo.

Aunque hay muchas más, cinco posibles opciones son:

Notepad++ (<https://notepad-plus-plus.org/>). Es un editor no demasiado complicado pero a la vez suficientemente potente. De código libre, es gratuito y está traducido casi a cualquier idioma.

Sublime Text 2 (<http://www.sublimetext.com/2>). No es gratuito aunque se puede bajar libremente para evaluar sin límite de tiempo. Es uno de los editores de texto más usados.

Brackets (<http://brackets.io>) Potente editor de código libre.

Atom (<https://atom.io>). Otro potente editor de código libre.

Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/download>). Editor de código libre y gratuito de Microsoft.

De todos el más sencillo y por tanto el que menos pesa es el Notepad++, pero a su vez también es el menos potente. Los otros se parecen bastante.

Tercera parte: un archivo html

Para ejecutar nuestros programas JavaScript usaremos el navegador de nuestro ordenador. Pero el navegador no interpreta JavaScript directamente y necesita un contenedor HTML para hacerlo.

Así que crearemos un documento HTML en el directorio que habíamos creado para la asignatura y dentro pondremos el siguiente código HTML:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" width=device-width, initial-scale=1.0, maximum-
scale=1.0, user-scalable=0>
    <script src="js/script.js"></script>
  </head>
  <body>
</body>
</html>
```

Con este código, es evidente que el script que queremos probar estará en el directorio **js** (tal y como ya habíamos dicho) y su nombre será **script.js** .