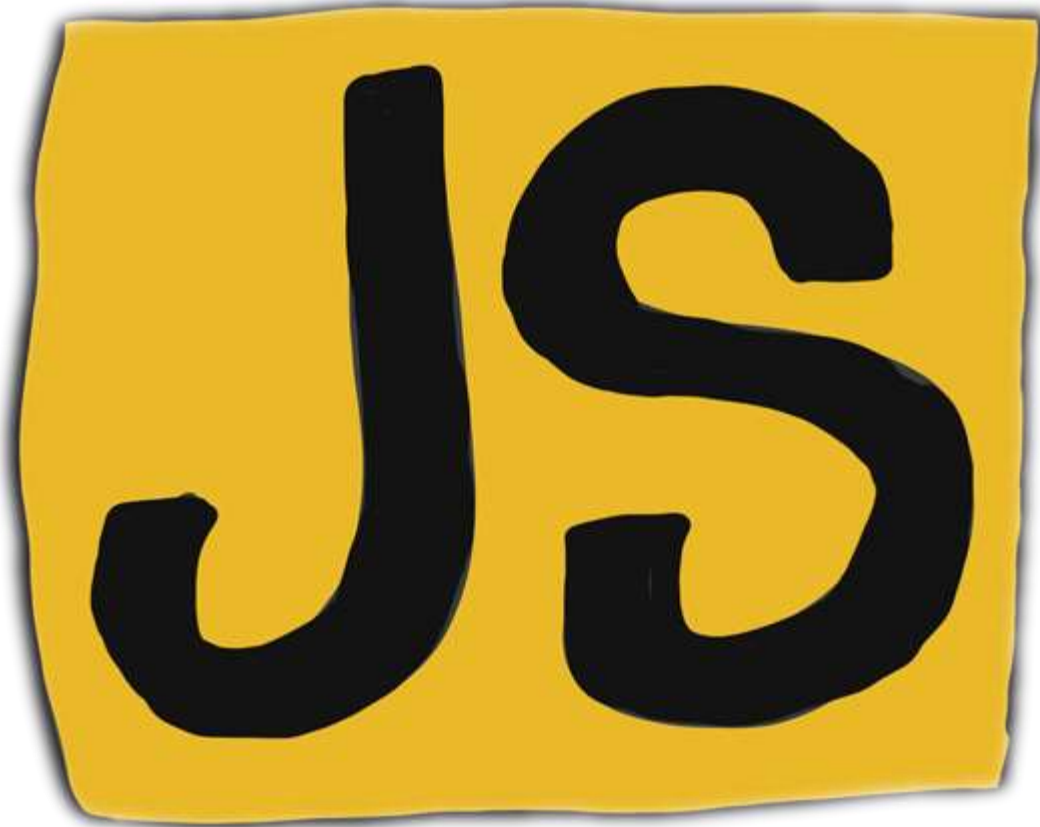




JAVASCRIPT



¿QUÉ ES JAVASCRIPT?

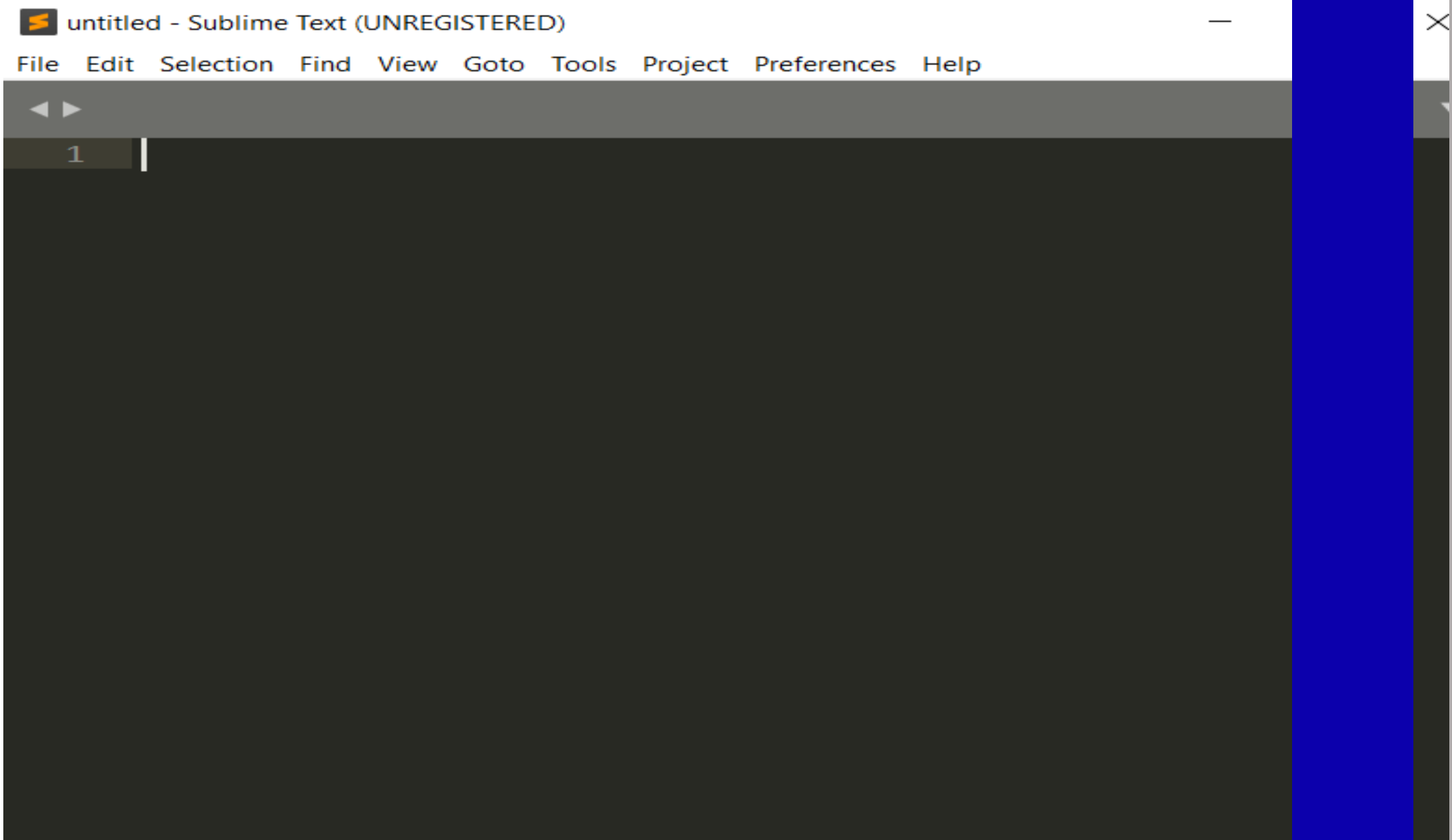
JavaScript es un lenguaje de programación o de secuencias de comandos que te permite implementar funciones complejas en páginas web.





HERRAMIENTAS PARA EMPEZAR A TRABAJAR

INSTALANDO SUBLIME TEXT



localhost:8080 dice

Hola soy una prueba

Aceptar

Tama

```
7 alert("Hola soy una prueba");  
8 </script>  
9 </head>  
10 <body>
```

testmysql.php

12/03/2020 11:23 a. m. Archivo PHP

Este equipo

images_ott

29/12/2018 06:46 p. m.

Archivo BMP

Red

install

17/09/2019 03:46 p. m.

Documento de tex...

Red

instructions_for_use

18/09/2019 11:49 a. m.

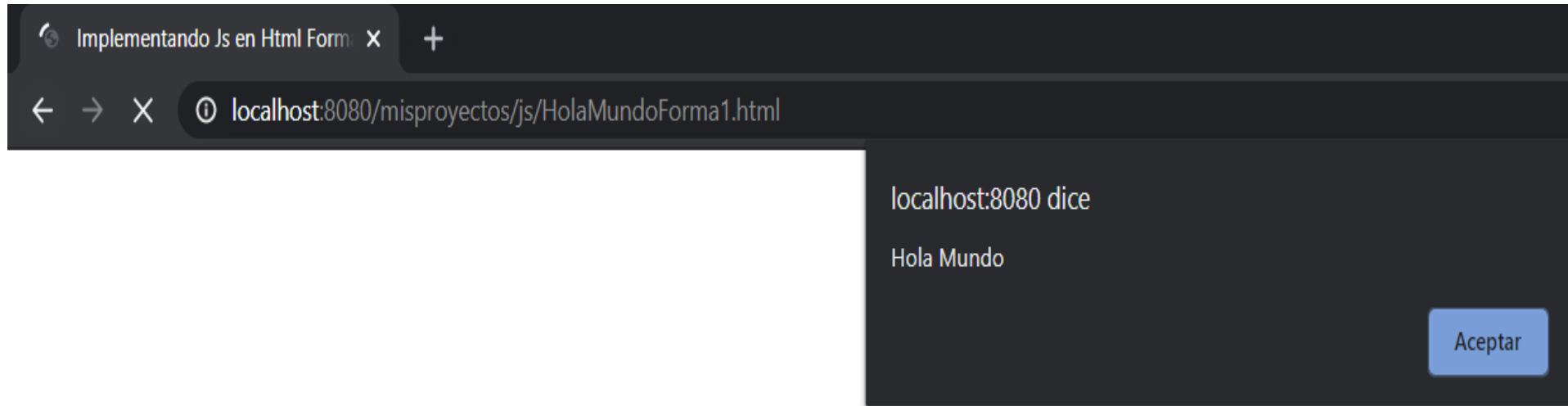
Microsoft Edge PD...

Add a Virtual Host

phpsysinfo

MI PRIMER PROGRAMA

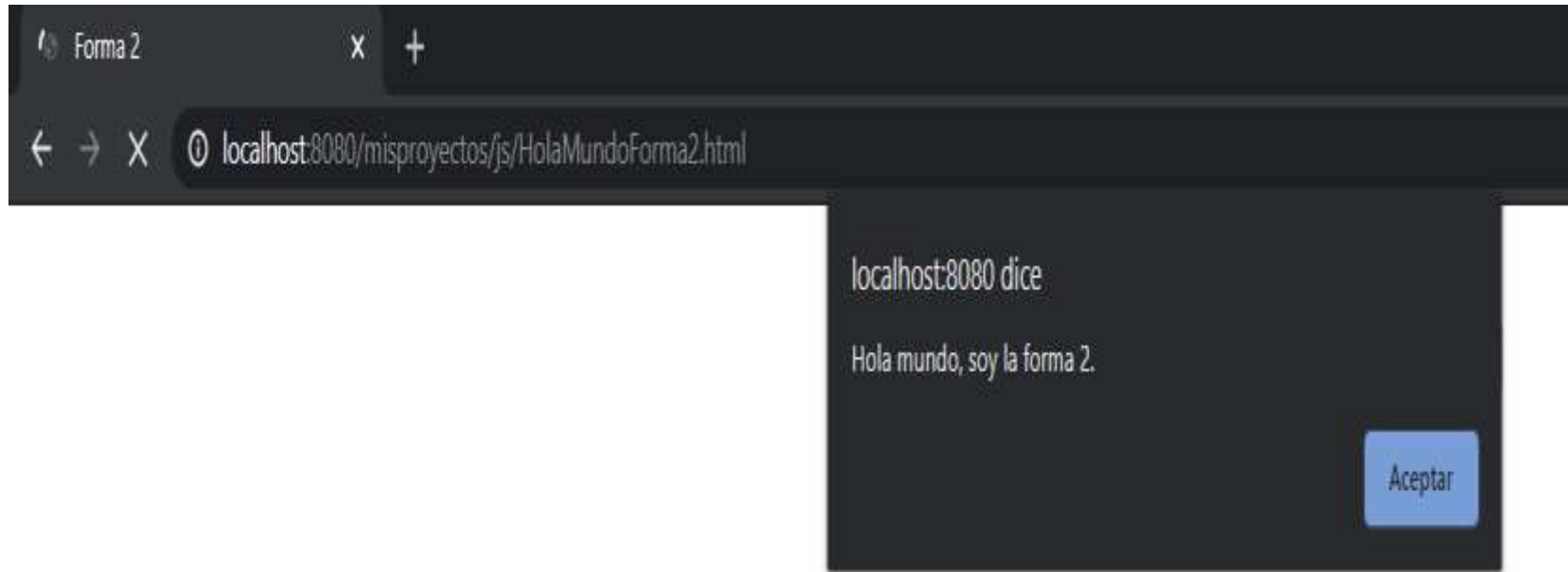
FORMA 1 DE IMPLEMENTAR JS : INCLUIR CÓDIGO JS EN CÓDIGO HTML



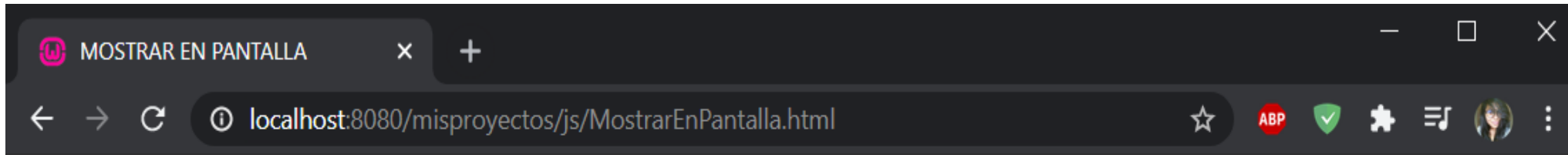
```
7       alert("Hola Mundo");  
8     </script>  
9   </head>  
10  <body>  
11  
12  </body>  
13  </html>
```

MI PRIMER PROGRAMA

FORMA 2 DE IMPLEMENTAR JS : ENLAZAR UN DOCUMENTO HTML CON JS



OTRA FORMA DE ESCRIBIR EN PANTALLA



Hola mundo.

```
4      <title>MOSTRAR EN PANTALLA</title>
5  </head>
6  <body>
7      <script>
8          document.write("Hola mundo.");
9      </script>
10
11 </body>
12 </html>
```

COMENTARIOS EN JS

C:\wamp64\www\misproyectos\js\Comentarios.html - Sublime Text (UNREGISTERED)

File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

```
Comentarios.html x
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <title>COMENTARIOS</title>
5  </head>
6  <body>
7      <script>
8          // ¡Hola! soy un comentario de una línea
9
10         /*
11         ¡Hola!
12         Soy un comentario
13         de
14         varias
15         líneas.
16
17         */
18
19      </script>
20
21  </body>
22  </html>
```


EJERCICIO EN CLASE

FORMA 1

Crea una página web que permita definir los siguientes datos de un estudiante:

1. Nombre
2. Apellidos
3. Edad
4. Calificación en su curso JS
5. ¿Es soltero?

Poner en comentario el tipo de dato para cada dato y mostrar en pantalla con `console.log` y `document.write`



EJERCICIO EN CLASE

FORMA 2

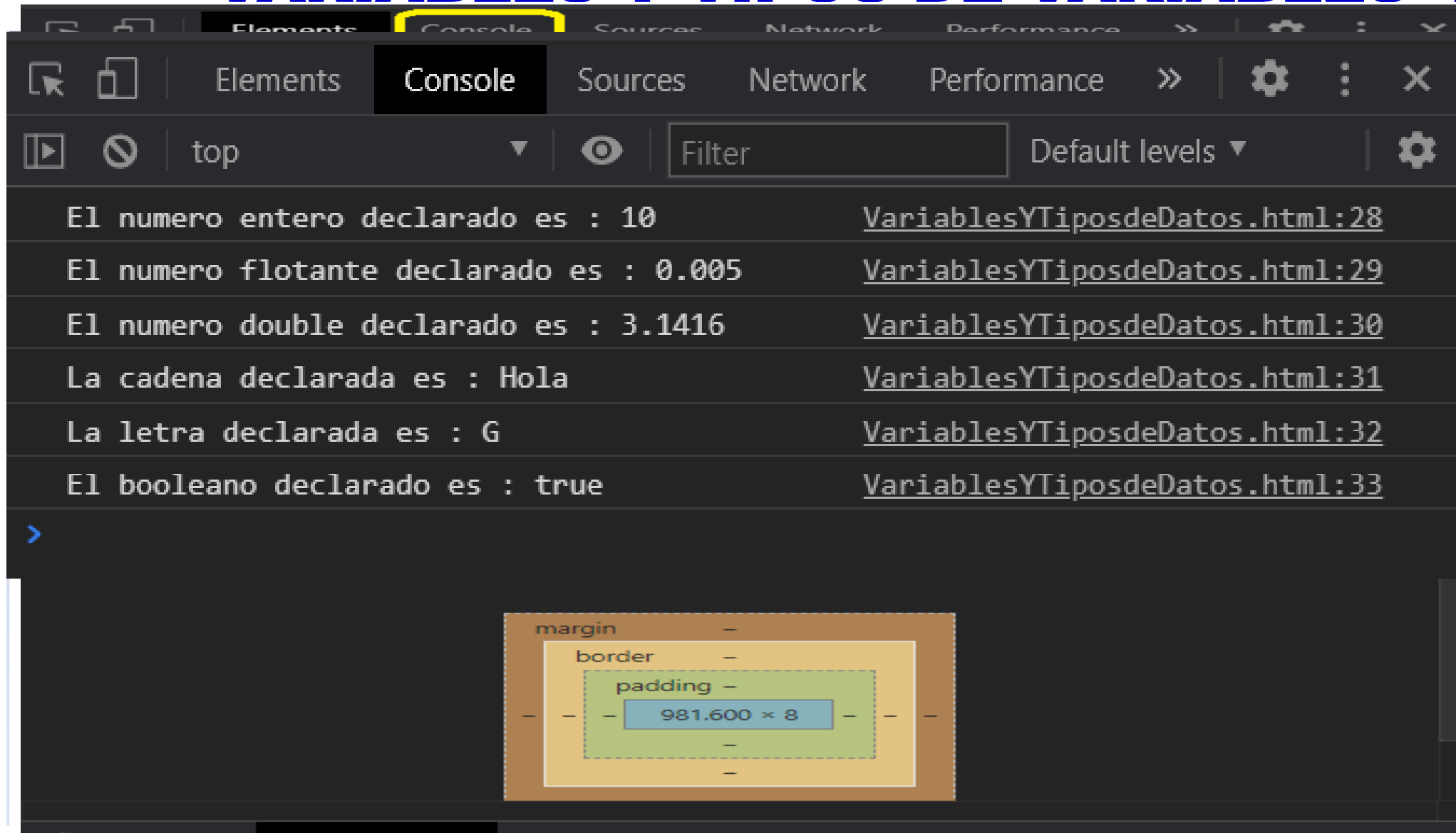
Crea una página web que permita definir los siguientes datos de un estudiante:

1. Nombre
2. Apellidos
3. Edad
4. Calificación en su curso JS
5. ¿Es soltero?

Poner en comentario el tipo de dato para cada dato y mostrar en pantalla con `console.log` y `document.write`



VARIABLES Y TIPOS DE VARIABLES



EJERCICIO

Cree las siguientes variables con sus respectivos valores y muéstrelas por consola y en pantalla :

1. Número entero.
2. Número flotante.
3. Char.
4. Cadena.
5. Booleano.



```
/*
```

¿Qué pasa si lo dejamos así?

```
console.log("Suma : "+n1+n2);
```

Muestra una unión, no una suma.

```
*/
```

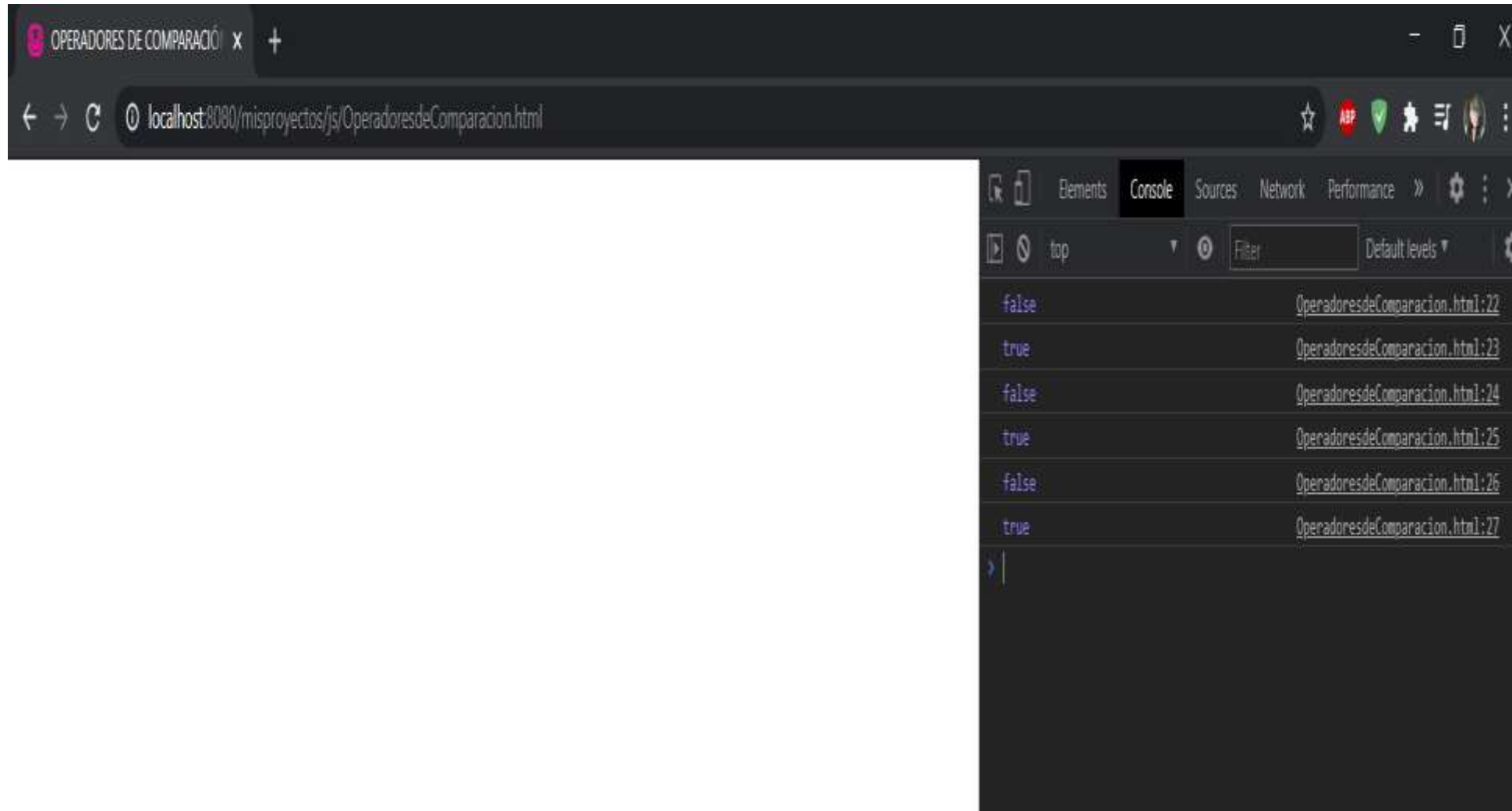
EJERCICIO

Cree una calculadora básica usando las operaciones aritméticas anteriormente vistas con los números :

$N1 = 10$ y $N2 = 3$.



OPERADORES DE COMPARACIÓN

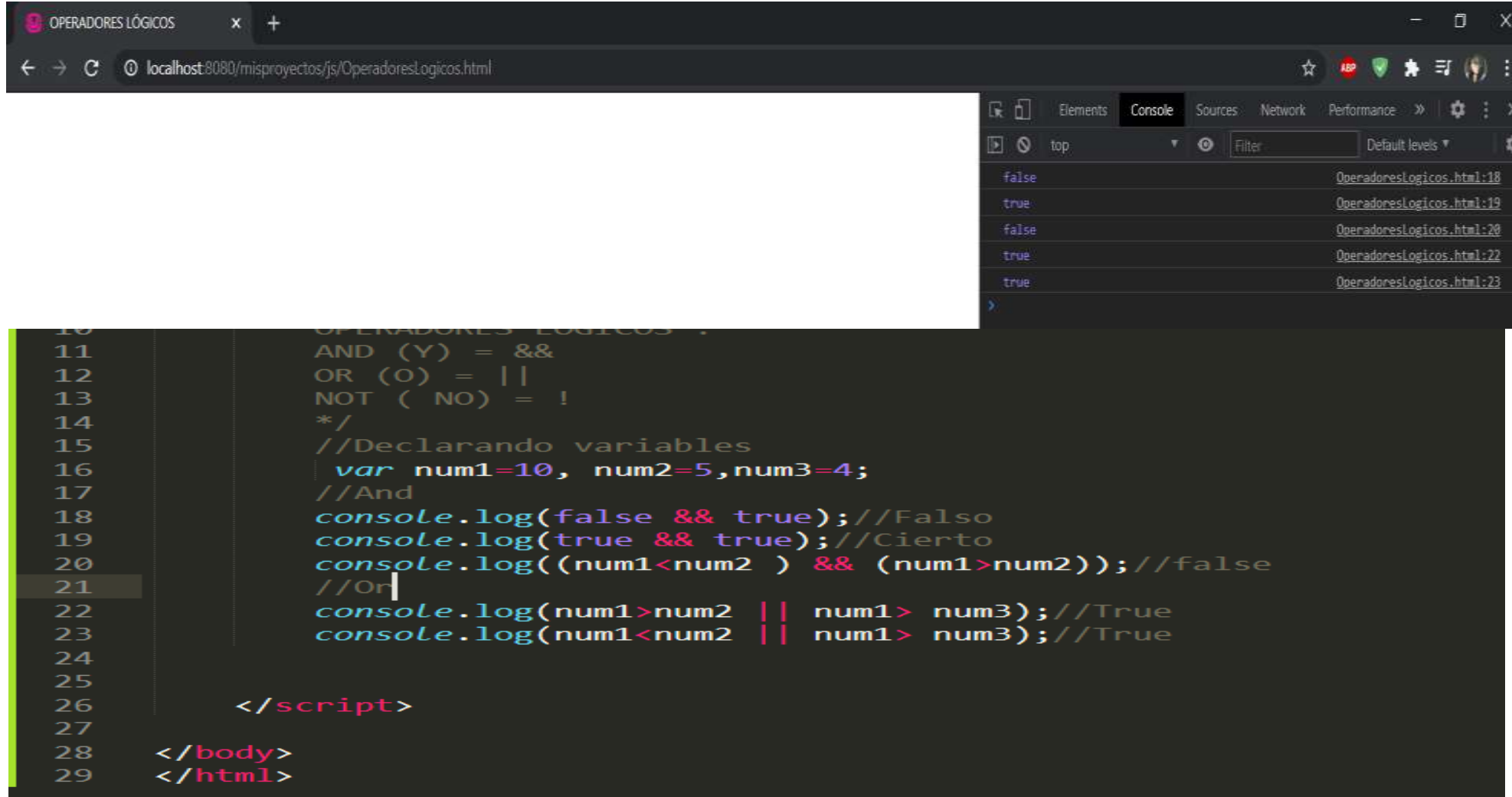


EJERCICIO

Cree una página web, en donde existan dos variables (nombres como usted prefiera) pero sus valores deben ser 20 y 35, debe compararlos con todos los operadores de comparación anteriormente vistos.



OPERADORES LÓGICOS



The image shows a web browser window with the title "OPERADORES LÓGICOS" and the URL "localhost:8080/misproyectos/js/OperadoresLogicos.html". The browser's developer console is open, displaying the results of five JavaScript console.log statements: false, true, false, true, and true. Below the browser window, a code editor shows the corresponding JavaScript code. The code defines logical operators AND (&&), OR (||), and NOT (!), declares variables num1=10, num2=5, and num3=4, and then uses these operators in five console.log statements to demonstrate their behavior. The code is as follows:

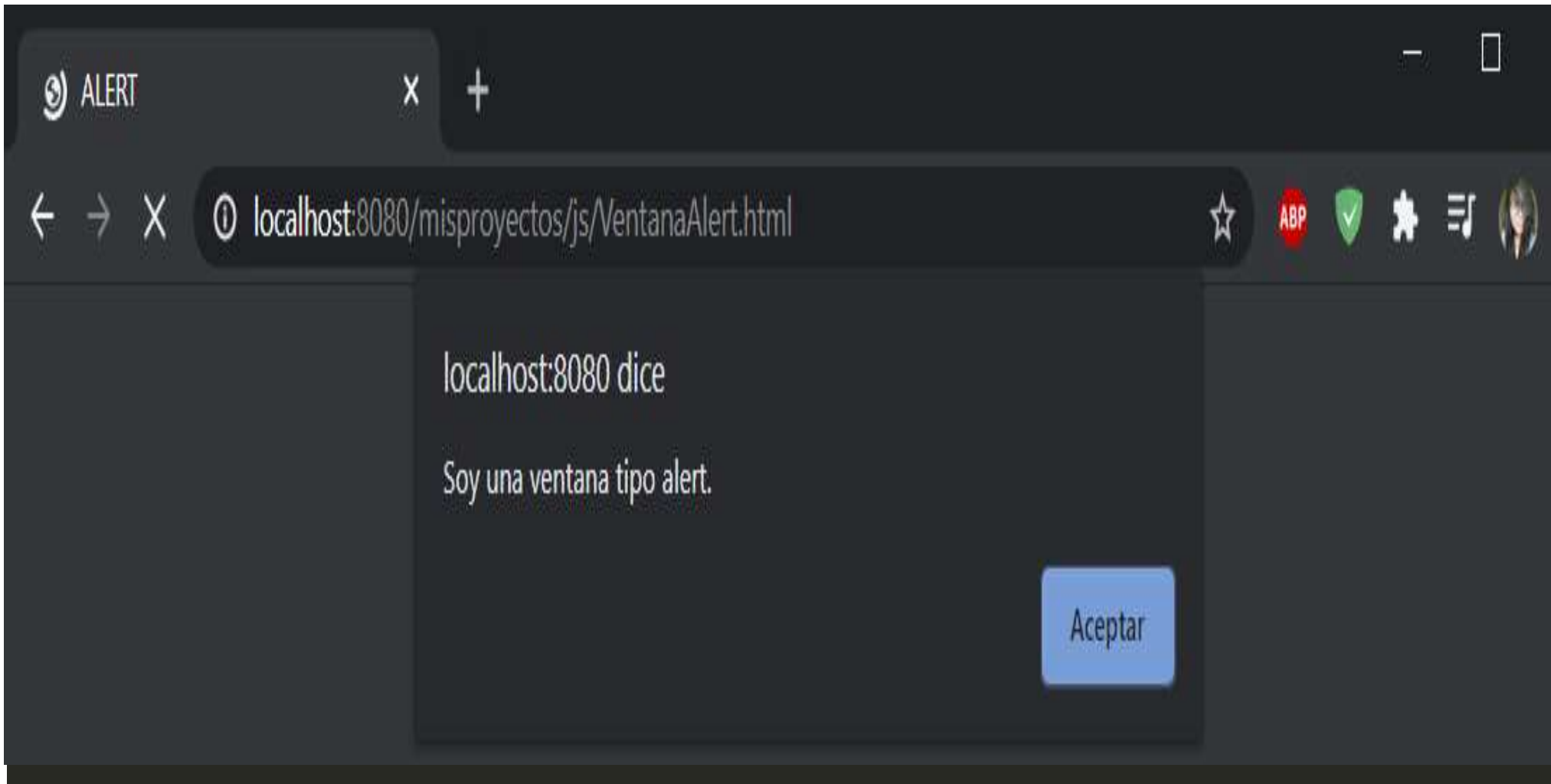
```
10 OPERADORES LÓGICOS :
11 AND (Y) = &&
12 OR (O) = ||
13 NOT ( NO) = !
14 */
15 //Declarando variables
16 var num1=10, num2=5,num3=4;
17 //And
18 console.log(false && true); //Falso
19 console.log(true && true); //Cierto
20 console.log((num1<num2 ) && (num1>num2)); //false
21 //Or
22 console.log(num1>num2 || num1> num3); //True
23 console.log(num1<num2 || num1> num3); //True
24
25
26 </script>
27
28 </body>
29 </html>
```

EJERCICIOS

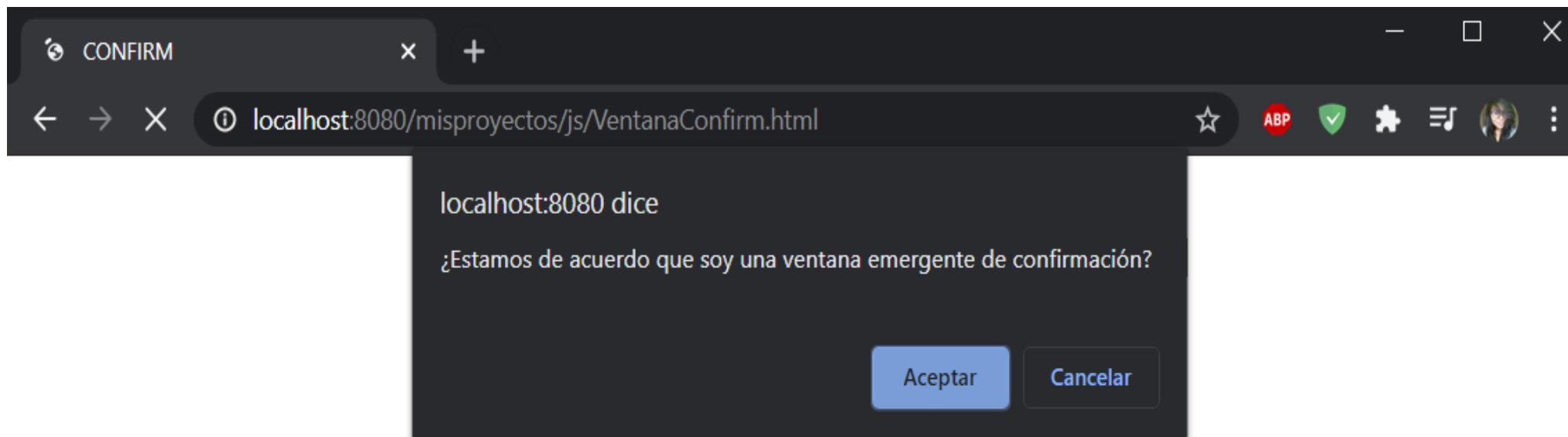
- Usando los operadores lógicos, compare los números 15,19,20 y 15, primero todos con && y luego con or, ponga en comentario el resultado que deben devolver.



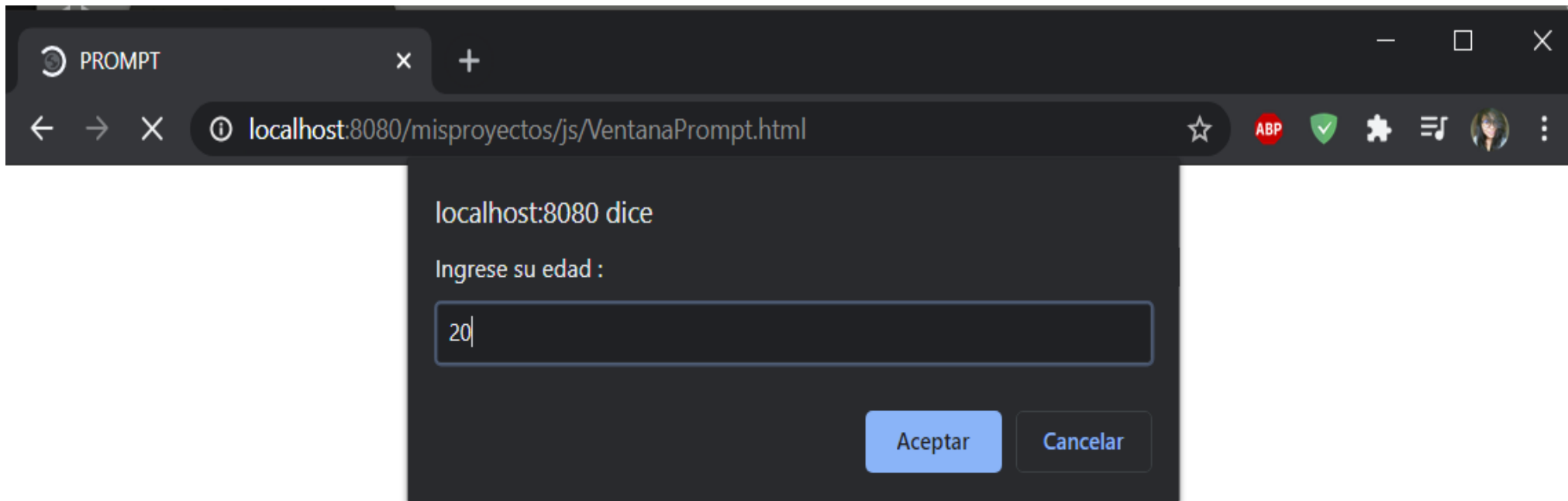
TIPOS DE VENTANAS EMERGENTES



TIPOS DE VENTANAS EMERGENTES



TIPOS DE VENTANAS EMERGENTES



FORMULARIOS

HTML & JS

localhost:8080/misproyectos/js/Formularios/Formulario.html

Ingresar tus datos

Ingrese su nombre :

localhost:8080 dice

Tu nombre es Gabriela

```
22     alert("Tu nombre es "+nombre);
23   }
24 </script>
25
26
27 </body>
28 </html>
```

EJERCICIO

Programa que lea el nombre de un estudiante de ing. Y las calificaciones de las siguientes materias:

- POO 1
- POO 2
- Programación avanzada

El programa obtendrá el promedio y al final mostrará el nombre del alumno, las calificaciones de cada materia y su promedio.



EJERCICIOS

1. Programa que lea dos números enteros por teclado y los muestre por pantalla.
2. Programa que lea un nombre y muestre por pantalla: "Buenos dias nombre_introducido"
3. Escribe un programa que lee un número entero por teclado y obtiene y muestra por pantalla el doble y el triple de ese número.



EJERCICIO

5. Programa que lea una cantidad de grados centígrados y la pase a grados Fahrenheit.

La fórmula correspondiente para pasar de grados centígrados a fahrenheit es:

$$F = 32 + (9 * C / 5)$$

6. Programa que lee por teclado el valor del radio de un círculo y calcula y muestra por pantalla el perímetro y el área del círculo.



EJERCICIO

7. Programa que pase una velocidad en Km/h a m/s. La velocidad se lee por teclado.

8. Programa lea la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo y calcule la longitud de la hipotenusa según el teorema de Pitágoras.



EJERCICIO

9. Programa que lea el lado de un cuadrado y nos calcule su perímetro y área.
10. Programa que lea la base y la altura de un triángulo y nos calcule su área.
11. Programa que calcule el área y perímetro de un rombo.
12. Programa que calcule el área de un triángulo a partir de la longitud de sus lados.
13. Programa que calcule el volumen de una esfera.
14. Lee un número por teclado que pida el precio de un producto (puede tener decimales) y calcule el precio final con IVA. El IVA será una constante que será del 21%.



EJERCICIO

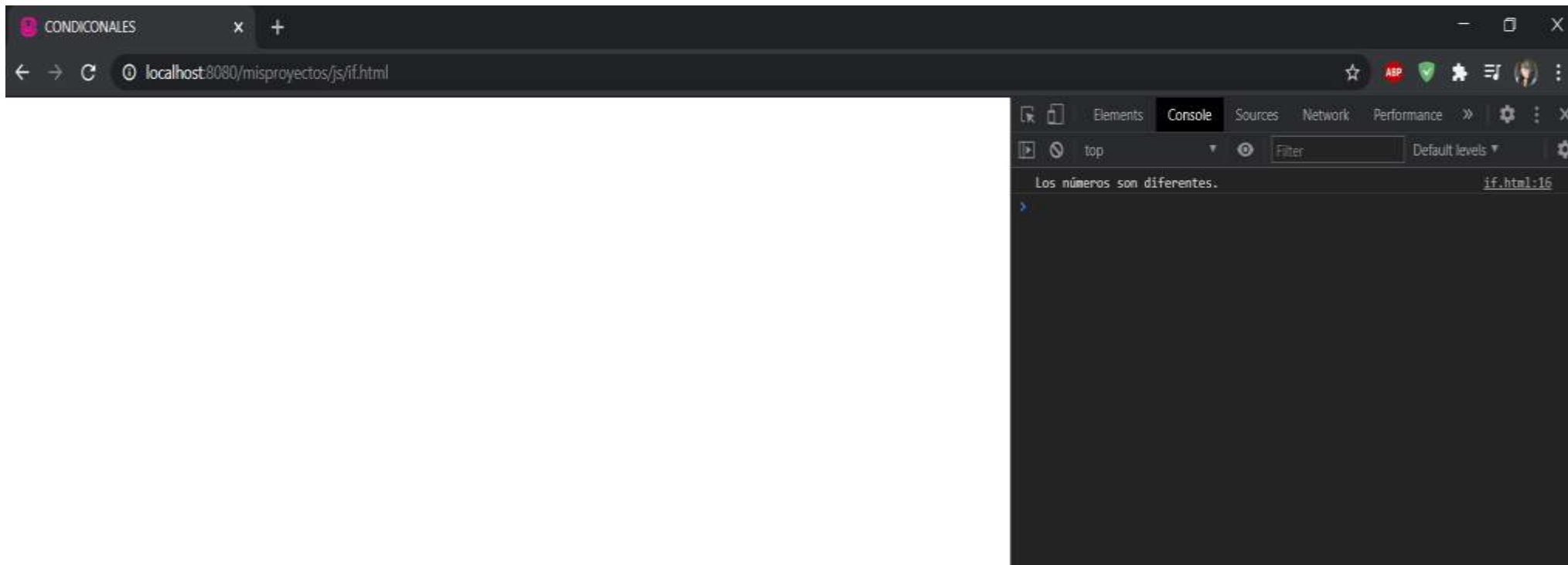
15. Programa lea una cantidad en metros y la convierta a cm
16. Programa lea una cantidad en cm y la convierta a metros.
17. Programa que lea una cantidad en km y las convierta a metros, cm y decímetros.
18. Elabora un programa que solicite la medida en Pies y realice la conversión a pulgadas, yardas, cm y metros. Toma en cuenta que un pie tiene 12 pulgadas y una pulgada equivale a 2.54 cm.



CONDICIONALES

- IF
- IF ELSE
- ELSE IF





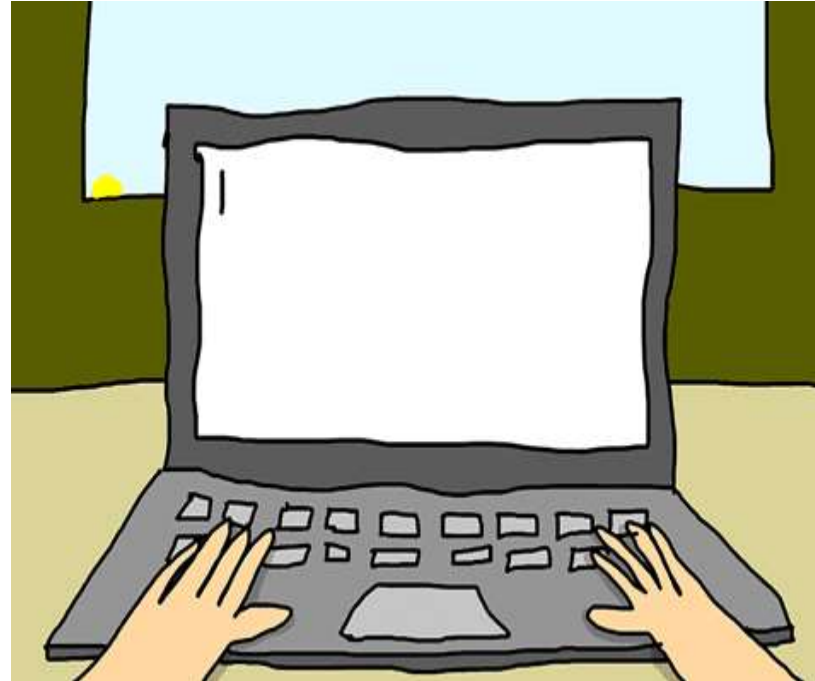
```
12         console.log("Los números son iguales.");
13     }else
14     {
15         console.log("Los números son diferentes.")
16     }
17
18     </script>
19
20 </body>
21 </html>
```

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying `localhost:8080/misproyectos/js/if2.html`. The browser's developer tools are open, with the 'Console' tab selected. A message in the console reads 'El número es 3' (The number is 3), with the source file `if2.html` and line number `20` indicated. Below the browser window, a code editor shows the following HTML code:

```
22     </script>
23
24 </body>
25 </html>
```

EJERCICIOS CON IF

1. Cree una página donde pida al usuario ponga su edad y el programa debe encargarse de decir si es mayor o menor de edad.
2. Cree una página pida al usuario ponga su estado civil, el programa debe encargarse de decir si es soltero o casado.

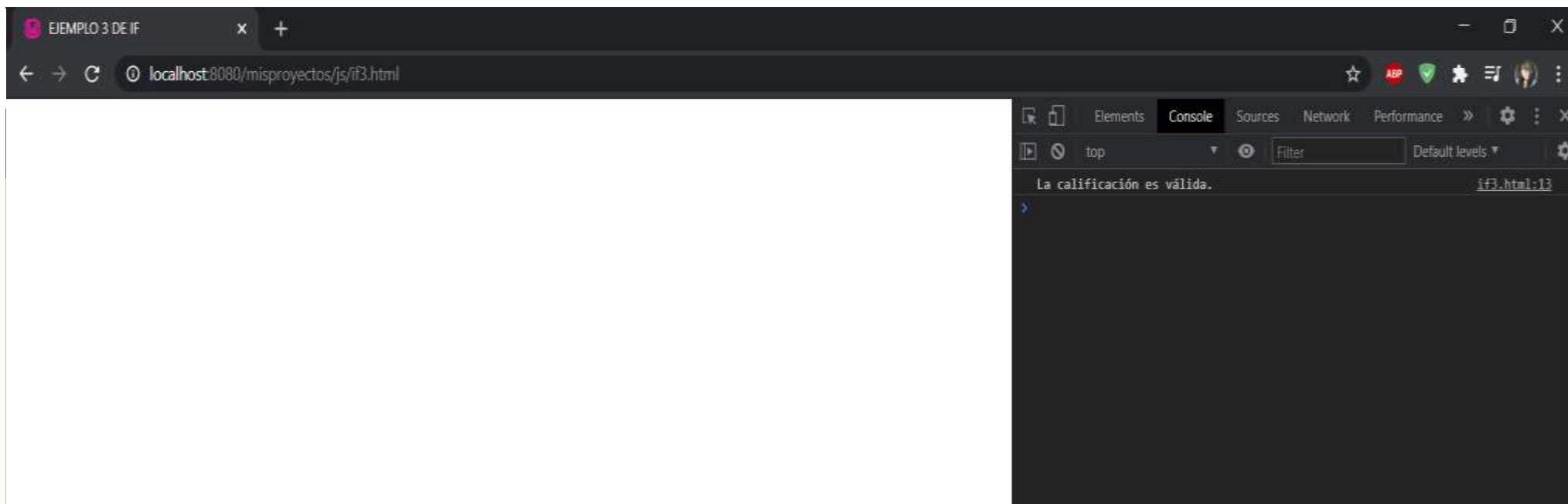


MÁS EJERCICIOS CON IF

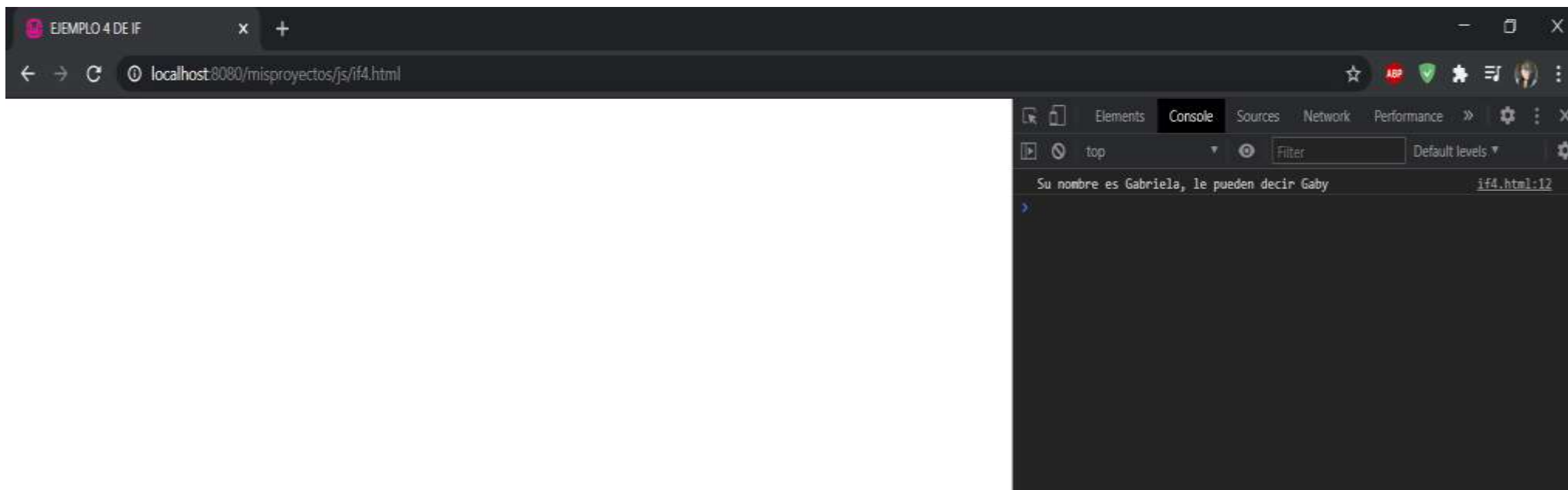
Escribe un programa que pida al usuario por teclado debe ser un valor entre 6 - 22 y depende de ella nos diga cual es su nivel educativo:

- 6 a 12 pertenece a primaria
- 12 a 15 años pertenece a secundaria
- 15 a 18 años pertenece a preparatoria
- 18 a 22 años pertenece a carrera



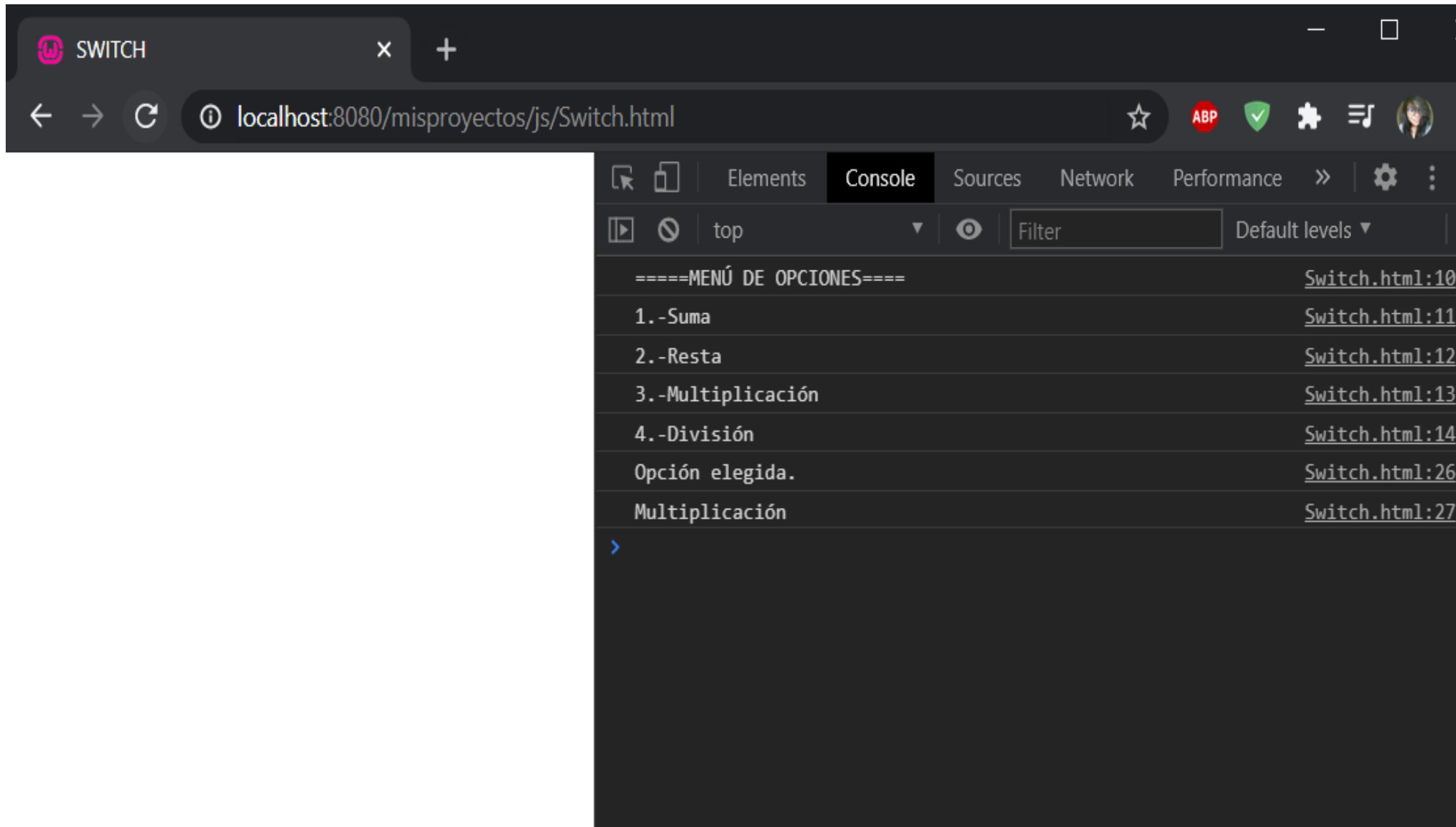


```
10     if(calificacion>=6 && calificacion<=10)
11     {
12         console.log("La calificación es válida.");
13     }else
14     {
15         console.log("La calificación no es válida.");
16     }
17 </script>
18
19 </body>
20 </html>
```



```
8 //Declaramos variables
9 var nombre="Gabriela";
10 if(nombre === "Gabriela")
11 {
12     console.log("Su nombre es Gabriela, le pueden decir Gaby");
13 }else
14 {
15     console.log("Usted no se llama Gabriela");
16 }
17 </script>
18
19 </body>
20 </html>
```

SWITCH

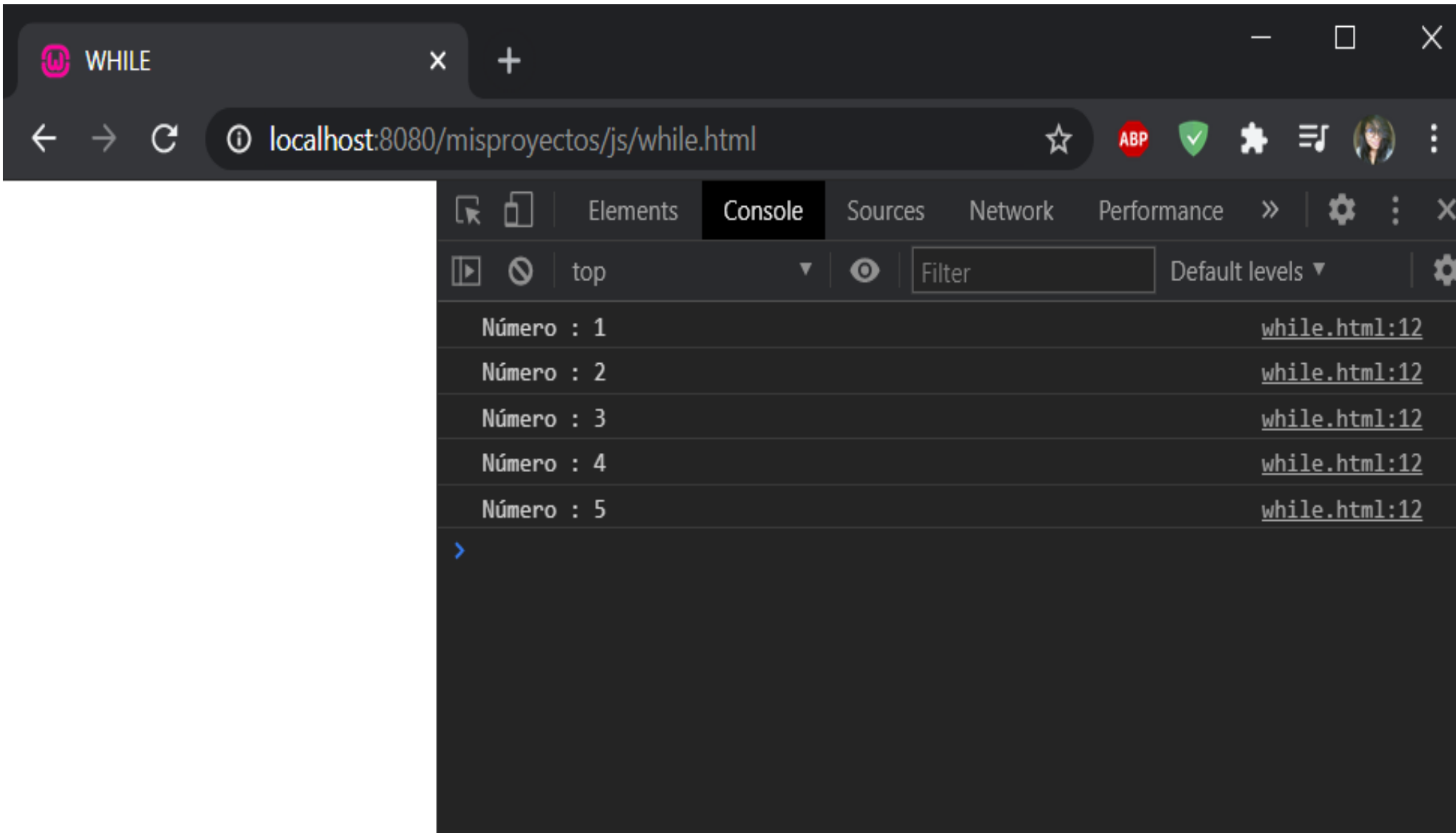


EJERCICIO

- Escribe un programa que contenga una variable llamada \$mes y pedir por teclado un valor entre 1-12, con **Switch**, evaluar que número es y depende de eso, mandar un mensaje :
- 1 = Enero
- 2 = Febrero
- 3 = Marzo



BUCLE WHILE

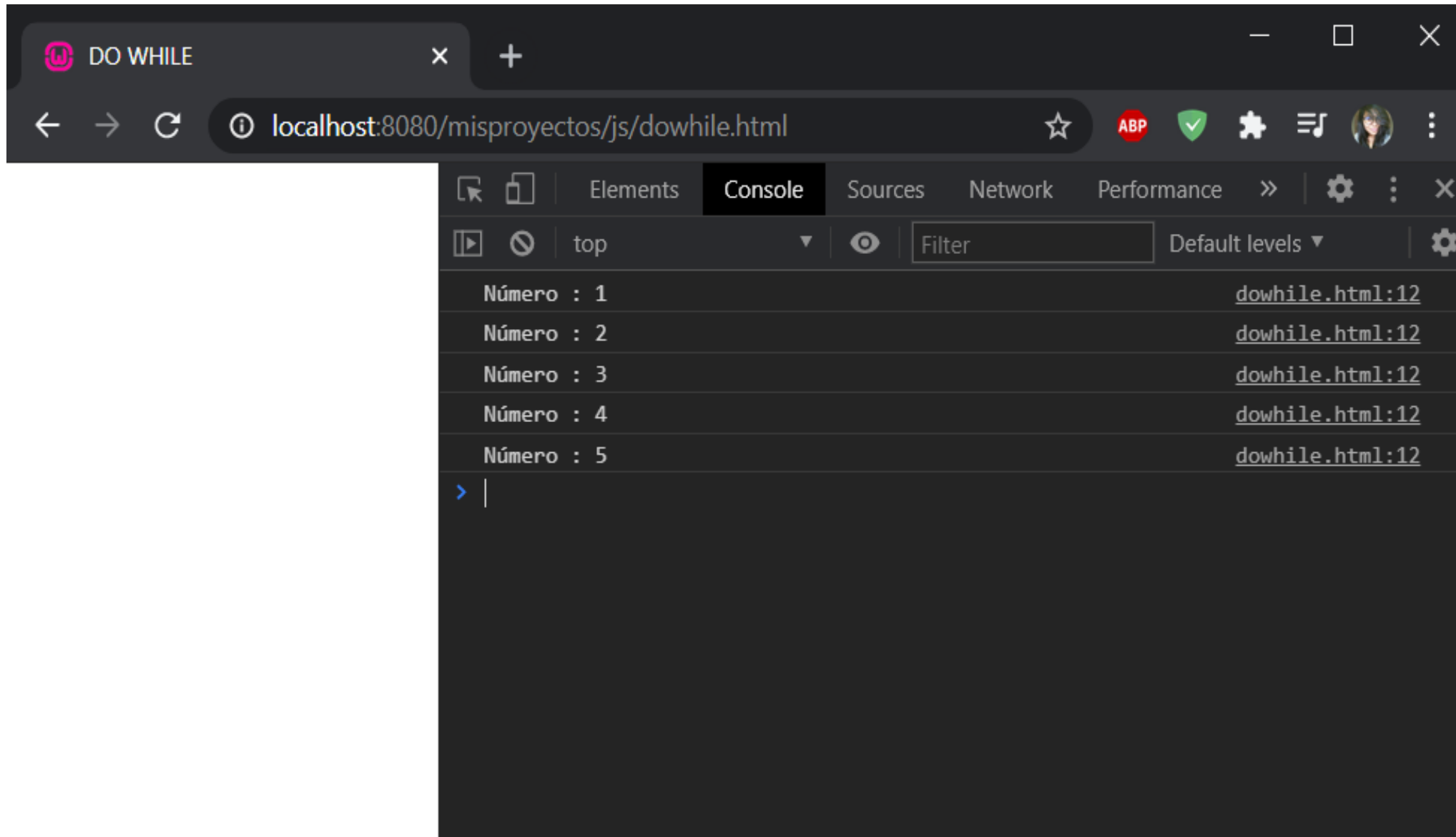


EJERCICIOS

- Cree un programa que muestre del 1 al 10.
- Cree un programa que muestre del 10 al 1.
- Cree un programa que muestre del 1 al 100.
- Cree un programa que muestre del 1 al 100.(En saltos de 10 en 10)
- Cree un programa que muestre del 100 al 1 (En saltos de 10 en 10)
- Cree un programa que muestre solo los pares entre 1 y 100.
- Cree un programa que muestre solo los impares entre 1 y 100.



BUCLE DO WHILE

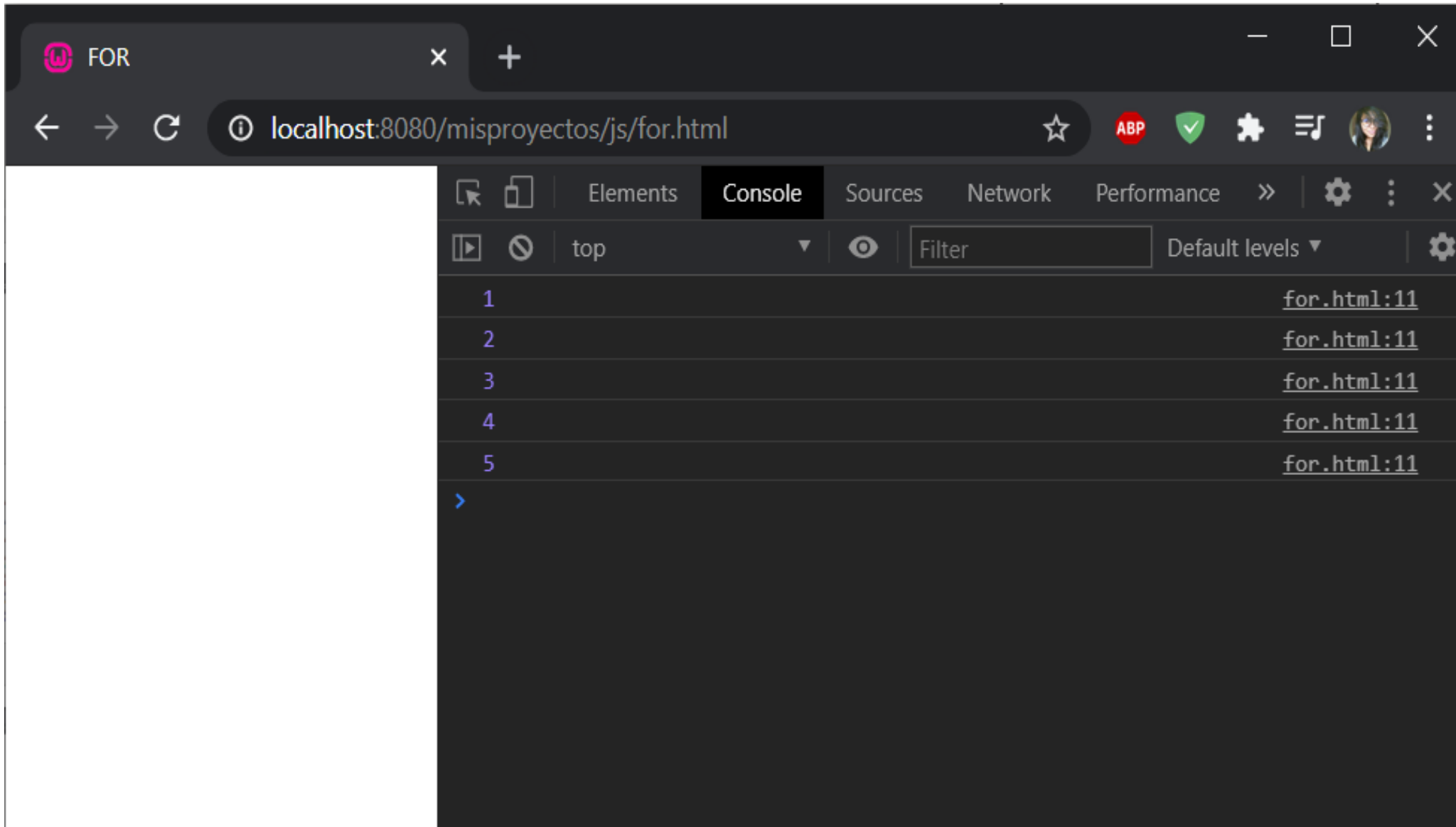


EJERCICIOS

- Cree un programa que muestre del 1 al 10.
- Cree un programa que muestre del 10 al 1.
- Cree un programa que muestre del 1 al 100.
- Cree un programa que muestre del 1 al 100.(En saltos de 10 en 10)
- Cree un programa que muestre del 100 al 1 (En saltos de 10 en 10)
- Cree un programa que muestre solo los pares entre 1 y 100.
- Cree un programa que muestre solo los impares entre 1 y 100.



BUCLE FOR

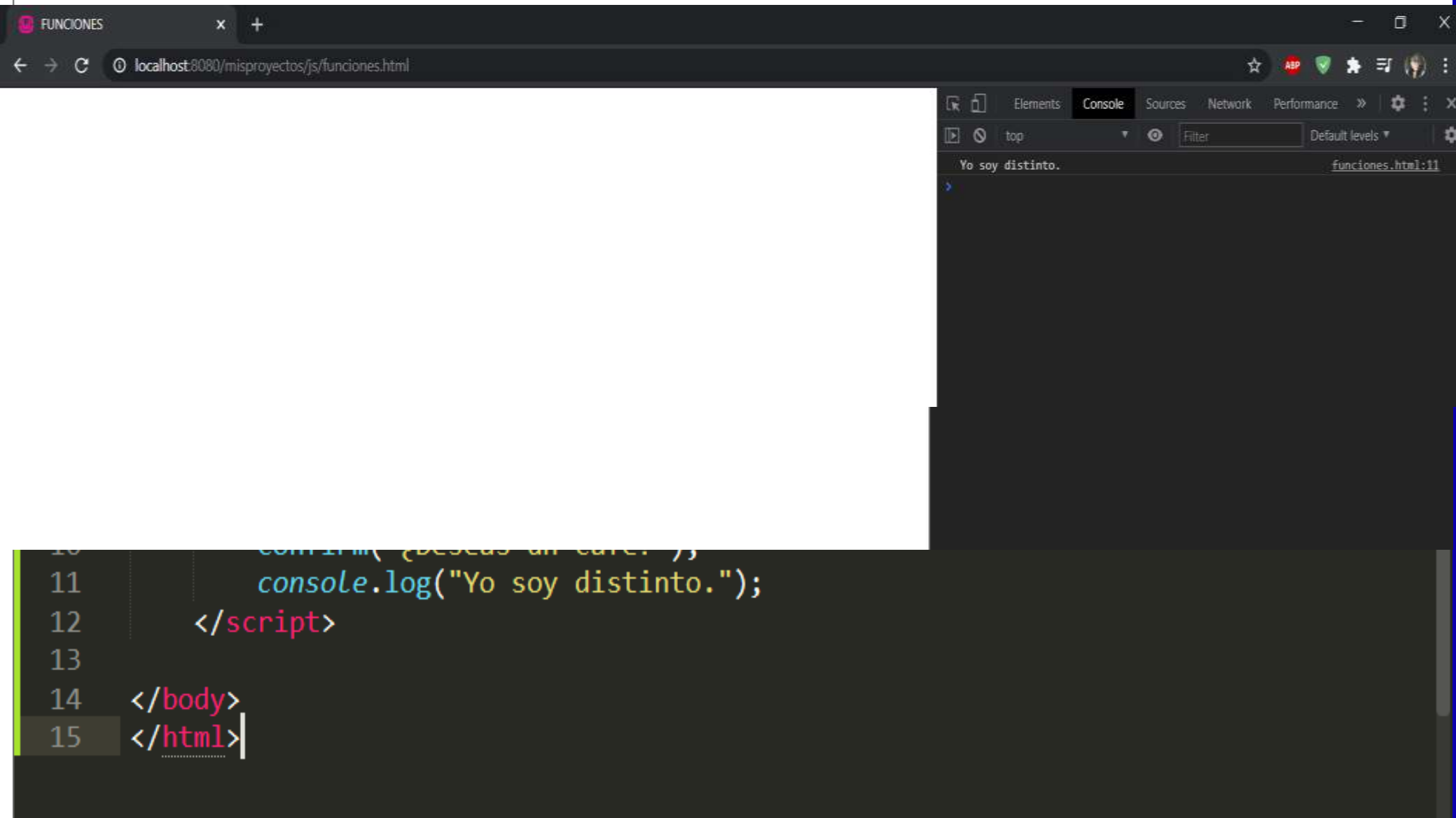


EJERCICIOS

- Cree un programa que muestre del 1 al 10.
- Cree un programa que muestre del 10 al 1.
- Cree un programa que muestre del 1 al 100.
- Cree un programa que muestre del 1 al 100.(En saltos de 10 en 10)
- Cree un programa que muestre del 100 al 1 (En saltos de 10 en 10)
- Cree un programa que muestre solo los pares entre 1 y 100.
- Cree un programa que muestre solo los impares entre 1 y 100.



FUNCIONES



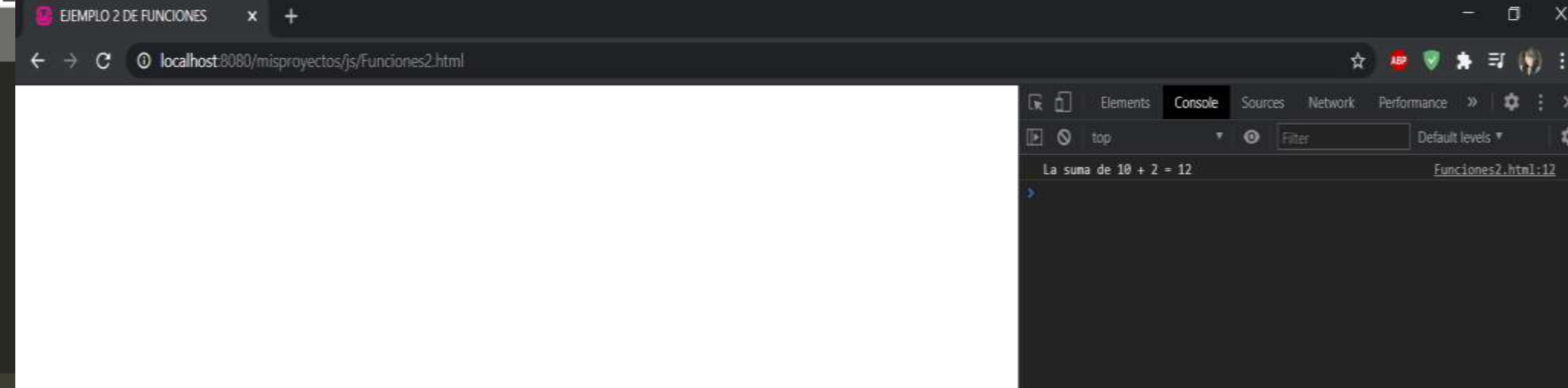
The image shows a web browser window with the title 'FUNCIONES' and the address bar displaying 'localhost:8080/misproyectos/js/funciones.html'. The browser's developer tools are open, with the 'Console' tab selected. The console shows a single log entry: 'Yo soy distinto.' from 'funciones.html:11'. Below the browser window, a code editor shows the HTML and JavaScript code. Line 10 contains a function call: `confirm({desc: '¿eres un café?'});`. Line 11 contains a `console.log` statement: `console.log("Yo soy distinto.");`. Lines 12 through 15 show the closing tags for the script, body, and html elements.

```
10     confirm({desc: '¿eres un café?'});  
11     console.log("Yo soy distinto.");  
12 </script>  
13  
14 </body>  
15 </html>
```

FORMAS DE DEFINIR FUNCIONES

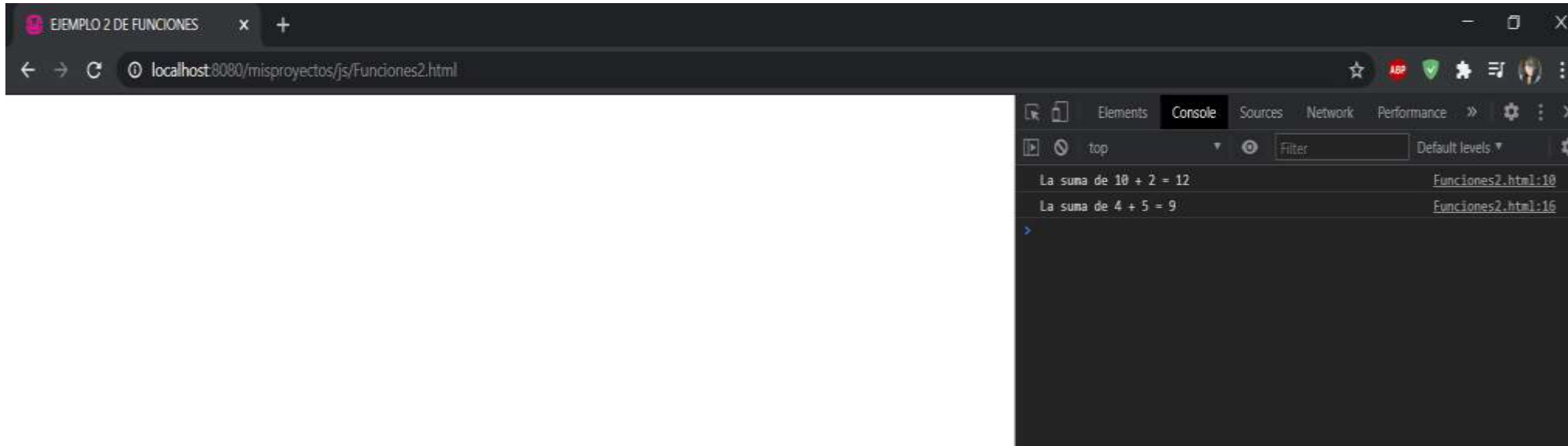
C:\wamp64\www\misproyectos\js\Funciones2.html • - Sublime Text (UNREGISTERED)

File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help



```
12
13     </script>
14 </head>
15 <body>
16     <script>
17         var a=10;
18         var b=2;
19
20         //Llamamos la función
21         funcionsuma(a,b);
22     </script>
23
24 </body>
25 </html>
```

MÁS EJEMPLOS DE FUNCIONES



```
15         var suma=a+b;  
16         console.log("La suma de "+a+" + "+b+" = "+suma);  
17     }  
18     </script>  
19 </head>  
20 <body>  
21     <script>  
22         var a=10;  
23         var b=2;  
24  
25         //Llamamos la función  
26         funcionsuma(a,b);  
27         suma2(4,5);  
28     </script>  
29  
30 </body>  
31 </html>
```

EJERCICIOS

Haciendo uso de las funciones, cree una calculadora que reciba 2 parámetros ingresados por teclado por el usuario (con un formulario)

La calculadora debe hacer suma, resta, multiplicación o división (También esto debe elegirlo el usuario) de los números que han sido ingresados.

NOTA: HACER UNA FUNCIÓN PARA CADA OPERACIÓN



Elements

Console

Sources

Network

Performance

>>

top

Filter

Default levels

Posición [0] = 1

Arreglos.html:14

Posición [1] = 2

Arreglos.html:14

Posición [2] = 3

Arreglos.html:14

Posición [3] = 4

Arreglos.html:14

Posición [4] = 5

Arreglos.html:14

Posición [5] = 6

Arreglos.html:14

Posición [6] = 7

Arreglos.html:14

Posición [7] = 8

Arreglos.html:14

Posición [8] = 9

Arreglos.html:14

Posición [9] = 10

Arreglos.html:14

=====WHILE=====

Arreglos.html:17

Posición [0] = 1

Arreglos.html:20

Posición [1] = 2

Arreglos.html:20

Posición [2] = 3

Arreglos.html:20

Posición [3] = 4

Arreglos.html:20

Posición [4] = 5

Arreglos.html:20

Posición [5] = 6

Arreglos.html:20

Posición [6] = 7

Arreglos.html:20

Posición [7] = 8

Arreglos.html:20

Posición [8] = 9

Arreglos.html:20

Posición [9] = 10

Arreglos.html:20

===== DO WHILE=====

Arreglos.html:23

Posición [0] = 1

Arreglos.html:27

Posición [1] = 2

Arreglos.html:27

Posición [2] = 3

Arreglos.html:27

Posición [3] = 4

Arreglos.html:27

Posición [4] = 5

Arreglos.html:27

Posición [5] = 6

Arreglos.html:27

Posición [6] = 7

Arreglos.html:27

Posición [7] = 8

Arreglos.html:27

Posición [8] = 9

Arreglos.html:27

Posición [9] = 10

Arreglos.html:27

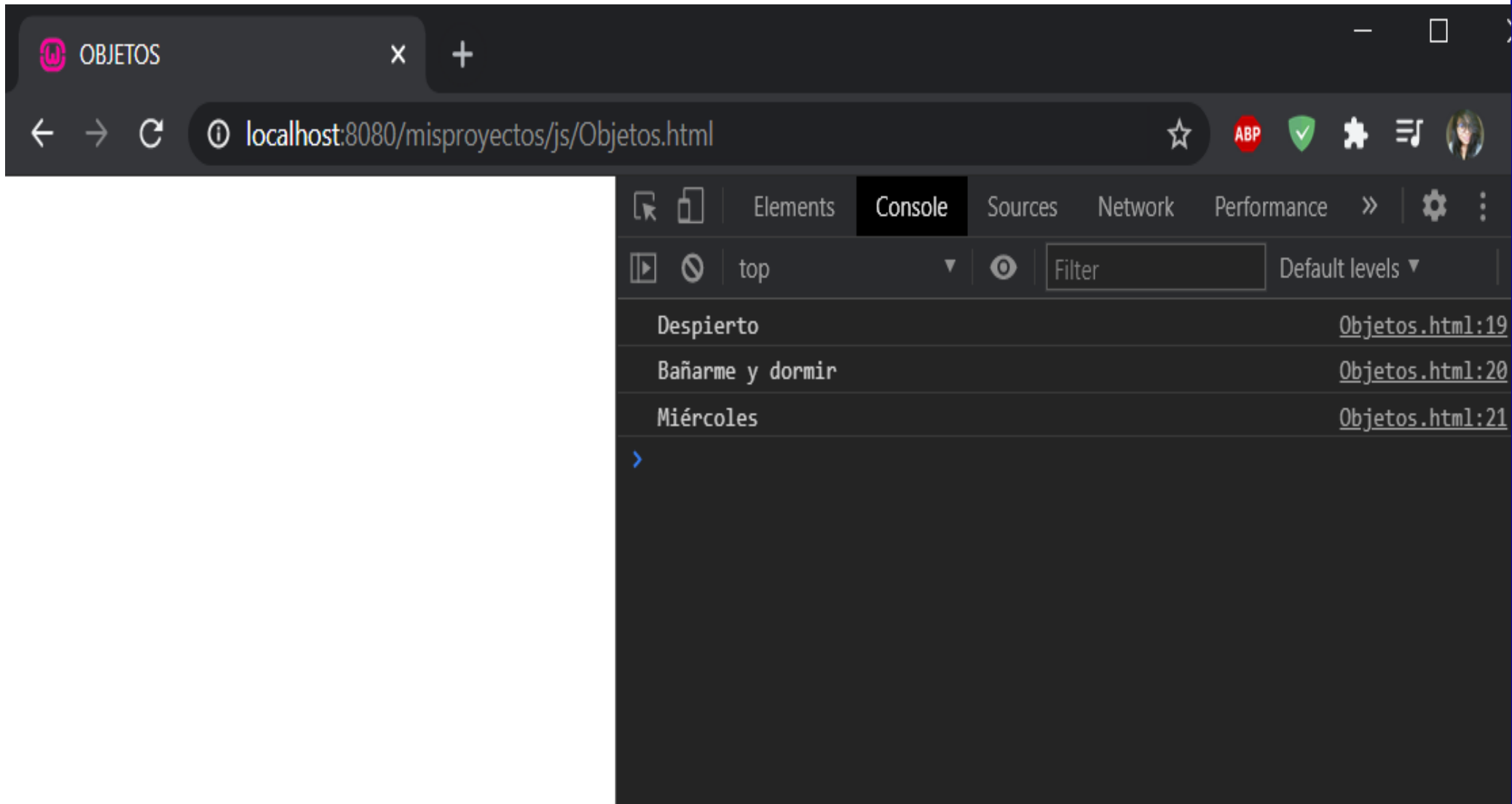
>

EJERCICIOS

1. Cree un arreglo y asígnele los números del 1 al 200 usando algún bucle.
2. Cree un arreglo asignándole los valores de una lista de compras y muéstrelos de atrás a adelante y luego de adelante hacia atrás.



OBJETOS



EJERCICIOS

Cree un objeto con las características de una persona, muestre sus datos uno a la vez a través de funciones.

