

CONFECCION Y PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB. MODULO 2

MODULO 2:

MF0951_2: Integrar componentes software en páginas web

UF1305: Programación con lenguajes de guión en páginas web. (90 horas).

UF1306: Pruebas de funcionalidades y optimización de páginas web. (90 horas).

MF0951_2: Integrar componentes software en páginas web

UF1305: Programación con lenguajes de guión en páginas web. (90 horas).

Objeto array

- También conocidos como vectores, son estructuras de datos lineales que almacenan la información en posiciones continuas, permitiendo almacenar en cada posición del Array cualquier tipo de dato
- 2 formas de crear un Array

`var vector=newArray()` sin datos y sin un tamaño determinado

Se trata de declarar una variable y asignarle una nueva instancia del objeto usando el constructor del mismo sin ningún parámetro

`var vector=newArray(5)`, similar al anterior pero en este caso un Array vacío de 5 posiciones.

Las posiciones de un vector están numeradas por unos índices de $= a N-1$, siendo N el número de posiciones que tendrá nuestro Array.

Para acceder pues a un dato o una posición en concreto del vector, usaremos la expresión `nombreVector[n]`, donde n es la posición solicitada.

EJERCICIO DE acceso a la información almacenada en un array

Objeto array

- HASTA AHORA hemos accedido a informacion almacenada en un Array, Esto no tiene mayor complicación puesto que lo único que hay que hacer es acceder directamente a las diferentes posiciones del vector.
La cosa cambia cuando nos encontramos con un **vector relativamente grande** situaciones en las que es necesario echar mano de una estructura iterativa como el **bucle for**
- EJERCICIO 2. CARPETA COMPARTIDOS>CARPETA ARRAY> 2.comentado_array_bucle_for

MATRICES

- Array: hasta ahora son estructuras de datos unidimensionales o lineales.
- Matrices: Array bidimensional. Es decir que cda posicion del array lleva definido otro Array
muy util para almacenar grupos de información quer requieran una organización dividida en filas y columnas
- Sintaxis

nombreMatriz[filas][columnas]

EJERCICIO3. CARPETA COMPARTIDOS>CARPETA ARRAY>

3.comentado_crear una matriz o array bidimensional

MATRICES

- Propiedades del objeto Array

- `length`: Devuelve el número de elementos que tiene un Array, es lo que se conoce también como longitud de un Array.

Es muy común utilizar esta propiedad dentro de la condición de un bucle **for** cuando a priori no se conoce la longitud del Array que vamos a recorrer.

SINTAXIS

```
for (var i=0;i<vector.length;i++)  
document.write(vector[i]+"<br/>");
```

EJERCICIO4. CARPETA COMPARTIDOS>CARPETA ARRAY>

4.comentado_crear una matriz o array bidimensional_CON

PROPIEDAD LENGHT

MATRICES

- Métodos del objeto Array

`Concat(Array)`: concatena el Array actual con el Array pasado por parámetro.

Resultado: un nuevo vector producto de unir los elementos de ambos arrays.

EJERCICIO5. CARPETA COMPARTIDOS > CARPETA ARRAY >

5.comentado_método concat

`Join(separador)`: Devuelve una cadena de texto con el contenido de todas las posiciones de un Array separadas por el carácter pasado por parámetro si se omite el parámetro separador, las posiciones del array estarán separadas por comas.

MATRICES

- Métodos del objeto Array

Reverse(): invierte el orden de los elementos almacenados en un vector (el primer elemento pasaría a ser el último, el segundo el penúltimo y así sucesivamente)

Sort(): Este método realiza una ordenación de los datos presentes en un Array. El orden se hace de menor a mayor si son datos numéricos y alfabéticamente si son cadenas de texto

EJERCICIO7. CARPETA COMPARTIDOS>CARPETA ARRAY>

6.comentado_métodos join, reverse y sort

<https://www.youtube.com/watch?v=OURXAQz8CJI>

<https://www.youtube.com/watch?v=Glph85Qok4s>

<http://tv.adobe.com/es/watch/tutoriales-edge-animate/edge-animate-diseno-liquido/>