# Estructura de la clase 2:

# Primera Parte

## Verificar Xammp

## Algun ejericio de objetos.

## Constructor con new ej 6 y 8

## Ejercicio de concatenación.

## Ordenar un array, Splice.

tareas.sort(function(a, b){

if (asc === 'asc') {

if(a[prop] > b[prop]) {

return 1; -> cambiar de lugar

} else {

return -1;

}

} else {

if(a[prop] > b[prop]) {

return -1;

} else {

return 1;

}

}

});

## LocalStorage

Realizar ejemplo de crear un objeto super héroe.

* window.localS*t*orage - stores data with no expiration date
* window.sessionStorage - stores data for one session (data is lost when the browser tab is closed)
* localStorage.setItem, get item, clear.
* tostring / parseJson. // no se pasan los métodos

## Return de un objeto.

## Function de un objeto películas.

## Ejercicio de tipos.

## Modular

* IIFE­, Encapsulamiento – Scope
* Patron de siseño, definición. Algunos nombres de patrones. Facade, singleton,
* Patron Modular – Crean do una función anónima que se autoinvoca y retorna un objeto literal.
* Metodos privados y públicos.
* Function declaration
* Ejercicio modulo diario

Crear el modulo IMDB

* El array de peliculas tendra que ser privado del modulo
* El modulo tendra que poder agregar una pelicula (ID y titulo)
* Validar que la pelicula ingresada no se encuentre y en caso de encontrarla mostrar un mensaje advirtiendo el error
* El modulo tendra que eliminar una pelicula por ID
* El módulo tendra que ordernar su array de pelicuas en base a una propiedad enviada por paramentro y mostrarlo en consola
* El modulo tendra que persistir el array de peliculas en session o local storage para que luego se pueda recuperar y seguir agregando o eliminando

## Comienzos de DOM

* Que es el dom?
* Explicacion de manipulación de elementos
* Tareas habituales con el dom en js.
* Arbol de nodos. Familia de nodos: Padres, hijos, hermanos.
* Mostrar la consola y una pagina moviéndonos por los distintos elementos.

## Accesso

* Getelementby id
* GetElementbytagName
* GetElementsbyclassname
* Array de nodos.

## Propiedades de los nodos

* .innerHTML

Propiedades de los

Creacion de nodos

* document.createElement(‘p’) ->**createElement(etiqueta)**:
* document.createTextNode(“Hola Mundo!”);**createTextNode(contenido)**:
* parrafo.appendChild. **nodoPadre.appendChild(nodoHijo)**:
* removeChild
* .setAttribute("class", "democlass");
* varparrafo = document.getElementById("provisional");
* parrafo.parentNode.removeChild(parrafo);
* <p id="provisional">...</p>

**Ejercicio del payaso**

**Ejercicio Clase 7:**

**TP Clase 7.**

## Eventos

* Hacen posible que los usuarios transmitan información a los programas.
* Multiples eventos: click, mover el mouse, presionar una tecla. Al ocurrir estos eventos, se ejecuta una función asociada a la que de llama eventHandler (Manejadores de eventos).
* Algunos eventos están ligados a una etiqueta. Otros se pueden aplicar a todos los elementos.