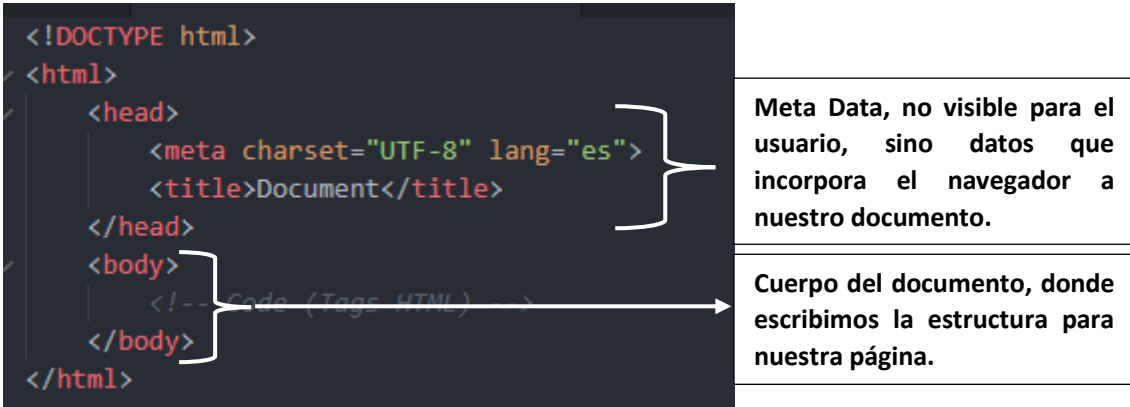


MATERIA CLASE 18-29 / AGOSTO-SEPTIEMBRE / 2016.

Diccionario.

- **HTML**: **HyperText Markup Language**, lenguaje de marcado de hipertexto, cabe destacar que este no es un lenguaje de programación.
- **HTTP**: **HyperText Transfer Protocol**, parámetros de comunicación entre el cliente y servidor.
- **URL**: **Uniform Resource Locator**, dirección de una página web: <https://www.google.cl>
- **Características especiales**: &AACUTE, &AGRAVE, &NTILDE (MAYUSCULAS) || á, à, ñ (minúsculas).
- **HR**: es una regla de encabezado.
- **DL**: definición de una lista (tipo diccionario).
- **hspace y vspace**: alto y ancho en horizontal y vertical.
- **Variables**: es un espacio reservado de memoria, que puede cambiar durante la ejecución del programa u código.
- **Constantes**: son valores fijos dentro de la memoria, a diferencia de las variables estas no pueden cambiar su valor durante la ejecución del programa u código.

Sintaxis HTML.



```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8" lang="es">
    <title>Document</title>
  </head>
  <body>
    <!-- Code (Tags HTML) -->
  </body>
</html>
```

Meta Data, no visible para el usuario, sino datos que incorpora el navegador a nuestro documento.

Cuerpo del documento, donde escribimos la estructura para nuestra página.

Funciones en JavaScript.

- Se crean con el propósito de tratar tareas específicas.
- Se recomienda que el nombre de la función tenga relación con el problema a resolver.
- Una función puede tener parámetros o argumentos como no puede tenerlo.
- Una función puede retornar valores si así el problema lo requiera.

Métodos de JavaScript.

1. `getYear();`
2. `setYear(año);`
3. `getFullYear();`
4. `setFullYear("yyyy");`
5. `getMonth();`
6. `setMonth("MM");`

MATERIA CLASE 18-29 / AGOSTO-SEPTIEMBRE / 2016.

7. getDate();
8. setDate("dd");
9. getHours();
10. setHours("h");
11. getMinutes();
12. setMinutes("m");
13. getSeconds();
14. setSeconds("s");

POO (Programación Orientado a Objetos).

¿Qué es la POO?

Es una estructura que contiene propiedades u atributos y métodos (variable y funciones), son todas las cosas con entidad propia relacionadas en entre sí. Son instancia de clases donde podemos definir sus atributos y métodos (acciones a realizar de dicho objeto). Veamos la siguiente tabla.

OBJETOS	ATRIBUTOS	FUNCIONES U METODOS
Casa	Alto, Ancho, Color, etc.	Limpiar, Cocinar, etc.
Árbol	Color, Tamaño, etc.	Cortar o Talar, etc.
Cocina	Modelo, Diseño, Color, etc.	Limpiar, Encender boquilla, etc.
Mesa	Dimensión, Peso, etc.	Limpiar, Pintar, etc.
Auto	Cantidad de ruedas, puertas, Dimensiones, Marca, Modelo, Numero del motor, Año de fabricación, etc.	Encender el auto, Apagar el auto, Cambiar las ruedas, etc.

Clases.

Es una plantilla para la creación de objetos de datos según un modelo predefinido. Las clases se utilizan para representar entidades o conceptos, como los **sustantivos** en el lenguaje. Cada clase es un modelo que define un conjunto de **variables** o **atributos** y **métodos** apropiados para operar con dichos datos. Cada objeto creado a partir de la clase se denomina **instancia** de la clase.

Introducción a PHP.

Acronimo recursivo **Hypertext Preprocessor**, lenguaje que se ejecuta por el lado del servidor. Atiende peticiones del lado del cliente, pero no depende de un navegador. Su mayor característica es que se puede incrustar etiqueta HTML dentro del archivo PHP.

Clases.