

Node.js

en el desarrollo de aplicaciones web y servicios

Anexo 1. Algunos conceptos de Javascript

Ignacio Iborra Baeza

Índice de contenidos

Node.js	1
1.Introducción	3
2.Declaración de variables y constantes	4
3.Funciones y "arrow functions"	5
3.1.Las funciones tradicionales	5
3.2.Las funciones anónimas	5
3.3.Las "arrow functions"	5
3.3.1.Uso directo de arrow functions	6
3.4.Arrow functions y funciones tradicionales	6
4.Los callbacks	7
5.Las promesas	8
5.1.Crear una promesa. Elementos a tener en cuenta	8
5.2.Consumo de promesas	9
6.Ejercicios	10
6.1.Ejercicio 3 (opcional)	10
6.2.Ejercicio 4 (opcional)	10

1. Introducción

En este anexo vamos a dar un breve repaso a algunos conceptos de Javascript que utilizaremos a lo largo del curso, y con los que conviene que nos empecemos a familiarizar desde ya, si no los hemos utilizado aún. En concreto, trataremos:

- Nuevas formas de definir variables y constantes
- El uso de "funciones flecha" (*arrow functions*), también conocidas como *expresiones lambda*, como alternativa a la definición clásica de funciones, o al uso de funciones anónimas.
- Cómo gestiona Javascript el código asíncrono, mediante *callbacks*
- Qué son y para qué se utilizan las promesas (*Promises*) en Javascript

Conviene tener presente que algunas de estas opciones se han incorporado en las últimas versiones de Javascript (ECMAScript2015, también conocido como ES6), por lo que, en el caso de desarrollo en el lado del cliente o *frontend*, es posible que algunas versiones de navegadores no las soporten. Sin embargo, al estar desarrollando código del lado del servidor, no tenemos por qué preocuparnos por estas incompatibilidades.

Al final de este anexo tenéis algunos ejercicios de repaso de los conceptos vistos en él. Son de carácter voluntario, para completar esta primera sesión del curso y asentar algunos conceptos antes de continuar.

2. Declaración de variables y constantes

Para empezar, trataremos sobre la declaración de **variables**. La forma más típica que podemos encontrar en Internet para declarar variables en Javascript es mediante la palabra reservada `var`, que permite declarar variables de cualquier tipo. Por ejemplo:

```
var nombre = "Nacho";  
var edad = 40;
```

Sin embargo, esta forma de declarar variables tiene algunos inconvenientes, como por ejemplo, y sobre todo, el hecho de declarar una variable de forma local a un ámbito, y que pueda ser utilizada desde fuera de ese ámbito, porque la variable es válida dentro de la función donde se ha definido. Así, por ejemplo, este código funcionaría, y mostraría "Nacho" como nombre en ambos casos, a pesar de que, intuitivamente, la variable `nombre` no debería existir fuera del `if`:

```
if (2 > 1)  
{  
    var nombre = "Nacho";  
    console.log("Nombre dentro:", nombre);  
}  
console.log("Nombre fuera:", nombre);
```

Para evitar estas vulnerabilidades, emplearemos la palabra reservada `let`, en lugar de `var`, para declarar variables:

```
if (2 > 1)  
{  
    let nombre = "Nacho";  
    console.log("Nombre dentro:", nombre);  
}  
console.log("Nombre fuera:", nombre);
```

De esta forma, el ámbito de cada variable queda restringido al bloque donde se declara, y el código anterior provocaría un error.

Recordemos, también, que podemos emplear la palabra `const` para definir **constantes** en el código. Esto será particularmente útil tanto para definir constantes convencionales (como un texto o número fijo, por ejemplo) como para cargar librerías, como veremos en sesiones posteriores.

```
const pi = 3.1416;
```

IMPORTANTE: la inclusión de `let` y `const` tuvo lugar con la especificación ES6, también conocida como ECMAScript2015, por lo que durante estos primeros años es posible que algunos navegadores no lo soporten para desarrollar *frontends*.

3. Funciones y "arrow functions"

Veamos ahora las diferentes formas de definir funciones o métodos que existen en Javascript, y con ello, introduciremos un concepto que se ha vuelto muy habitual con ES6, y que utilizaremos a menudo en estos apuntes. Se trata de una notación alternativa para definir métodos o funciones, las llamadas *arrow functions* (funciones flecha).

3.1. Las funciones tradicionales

Comencemos por un ejemplo sencillo. Supongamos esta función tradicional que devuelve la suma de los dos parámetros que se le pasan:

```
function sumar(num1, num2) {  
    return num1 + num2;  
}
```

A la hora de utilizar esta función, basta con llamarla en el lugar deseado, pasándole los parámetros adecuados. Por ejemplo:

```
console.log(sumar(3, 2)); // Mostrará 5
```

3.2. Las funciones anónimas

Esta misma función también podríamos expresarla como una función anónima. Estas funciones se declaran "sobre la marcha", y se suelen asignar a una variable para poderlas nombrar o llamar después:

```
let sumarAnonimo = function(num1, num2) {  
    return num1 + num2;  
};  
console.log(sumarAnonimo(3, 2));
```

3.3. Las "arrow functions"

Las "funciones flecha" o *arrow functions* definen una forma de definir funciones que emplea una expresión lambda para especificar los parámetros por un lado (entre paréntesis) y el código de la función por otro entre llaves, separados por una flecha. Se prescinde de la palabra reservada *function* para definir las.

La misma función anterior, expresada como *arrow function*, quedaría así:

```
let sumar = (num1, num2) => {  
    return num1 + num2;  
};
```

Al igual que ocurre con las funciones anónimas, se puede asignar su valor a una variable para usarlo más adelante, o bien definir las sobre la marcha en un fragmento de código determinado.

De hecho, el código anterior puede simplificarse aún más: en el caso de que la función simplemente devuelva un valor, se puede prescindir de las llaves y de la palabra *return*, quedando así:

```
let sumar = (num1, num2) => num1 + num2;
```

En el caso de que la función tenga un único parámetro, se pueden prescindir de los paréntesis. Por ejemplo, esta función devuelve el doble del número que recibe como parámetro:

```
let doble = num => 2 * num;
console.log(doble(3));           // Mostrará 6
```

3.3.1. Uso directo de *arrow functions*

Como comentábamos antes, las *arrow functions*, así como las funciones anónimas, tienen la ventaja de poder utilizarse directamente en el lugar donde se precisan. Por ejemplo, dado el siguiente listado de datos personales:

```
let datos = [
  {nombre: "Nacho", telefono: "966112233", edad: 40},
  {nombre: "Ana", telefono: "911223344", edad: 35},
  {nombre: "Mario", telefono: "611998877", edad: 15},
  {nombre: "Laura", telefono: "633663366", edad: 17}
];
```

Si queremos filtrar las personas mayores de edad, podemos hacerlo con una función anónima combinada con la función `filter`:

```
let mayoresDeEdad = datos.filter(function(persona) {
  return persona.edad >= 18;
});
console.log(mayoresDeEdad);
```

Y también podemos emplear una *arrow function* en su lugar:

```
let mayoresDeEdad = datos.filter(persona => persona.edad >= 18);
console.log(mayoresDeEdad);
```

Notar que, en estos casos, no asignamos la función a una variable para usarla más tarde, sino que se emplean en el mismo punto donde se definen. Notar también que el código queda más compacto empleando una *arrow function*.

3.4. *Arrow functions* y funciones tradicionales

La diferencia entre las *arrow functions* y la nomenclatura tradicional o las funciones anónimas es que con las *arrow functions* no podemos acceder al elemento `this`, o al elemento `arguments`, que sí están disponibles con las funciones anónimas o tradicionales. Así que, en caso de necesitar hacerlo, deberemos optar por una función normal o anónima, en este caso.

Puedes intentar realizar el [Ejercicio 3](#) de los propuestos al final de este anexo (de carácter voluntario).

IMPORTANTE: las *arrow functions* también forman parte de la especificación ES6, y por tanto algunos navegadores pueden no admitirlas aún en desarrollos en la parte cliente.

4. Los *callbacks*

Uno de los dos pilares en los que se sustenta la programación asíncrona en Javascript lo conforman los *callbacks*. Un **callback** es una función A que se pasa como parámetro a otra B, y que será llamada en algún momento durante la ejecución de B (normalmente cuando B finaliza su tarea). Este concepto es fundamental para dotar a Node.js (y a Javascript en general) de un comportamiento asíncrono: se llama a una función, y se le deja indicado lo que tiene que hacer cuando termine, y mientras tanto el programa puede dedicarse a otras cosas.

Un ejemplo lo tenemos con la función `setTimeout` de Javascript. A esta función le podemos indicar una función a la que llamar, y un tiempo (en milisegundos) que esperar antes de llamarla. Ejecutada la línea de la llamada a `setTimeout`, el programa sigue su curso y cuando el tiempo expira, se llama a la función *callback* indicada.

Probemos a escribir este ejemplo en un archivo llamado “callback.js” en nuestra subcarpeta “ProyectosNode/Pruebas/PruebasSimples”:

```
setTimeout(function() {console.log("Finalizado callback");}, 2000);  
console.log("Hola");
```

Si ejecutamos el ejemplo, veremos que el primer mensaje que aparece es el de “Hola”, y pasados dos segundos, aparece el mensaje de “Finalizado callback”. Es decir, hemos llamado a `setTimeout` y el programa ha seguido su curso después, ha escrito “Hola” por pantalla y, una vez ha pasado el tiempo estipulado, se ha llamado al *callback* para hacer su trabajo.

Utilizaremos *callbacks* ampliamente durante este curso. De forma especial para procesar el resultado de algunas promesas que emplearemos (ahora veremos qué son las promesas), o el tratamiento de algunas peticiones de servicios.

5. Las promesas

Las promesas son otro mecanismo importante para dotar de asincronía a Javascript. Se emplean para definir la finalización (exitosa o no) de una operación asíncrona. En nuestro código, podemos definir promesas para realizar operaciones asíncronas, o bien (más habitual) utilizar las promesas definidas por otros en el uso de sus librerías.

A lo largo de este curso utilizaremos promesas para, por ejemplo, enviar operaciones a una base de datos y recoger el resultado de las mismas cuando finalicen, sin bloquear el programa principal. Pero para entender mejor qué es lo que haremos, llegado el momento, conviene tener clara la estructura de una promesa y las posibles respuestas que ofrece.

5.1. Crear una promesa. Elementos a tener en cuenta

En el caso de que queramos o necesitemos crear una promesa, se creará un objeto de tipo *Promise*. A dicho objeto se le pasa como parámetro una función con dos parámetros:

- La función *callback* a la que llamar si todo ha ido correctamente
- La función *callback* a la que llamar si ha habido algún error

Estos dos parámetros se suelen llamar, respectivamente, *resolve* y *reject*. Por lo tanto, un esqueleto básico de promesa, empleando *arrow functions* para definir la función a ejecutar, sería así:

```
let nombreVariable = new Promise((resolve, reject) => {  
  // Código a ejecutar  
  // Si todo va bien, llamamos a "resolve"  
  // Si algo falla, llamamos a "reject"  
});
```

Internamente, la función hará su trabajo y llamará a sus dos parámetros en uno u otro caso. En el caso de *resolve*, se le suele pasar como parámetro el resultado de la operación, y en el caso de *reject* se le suele pasar el error producido.

Veámoslo con un ejemplo. La siguiente promesa busca los mayores de edad de la lista de personas vista en un ejemplo anterior. Si se encuentran resultados, se devuelven con la función *resolve*. De lo contrario, se genera un error que se envía con *reject*. Copia el ejemplo en un archivo llamado "prueba_promesa.js" en la carpeta "ProyectosNode/Pruebas/PruebasSimples" de tu espacio de trabajo:

```
let datos = [  
  {nombre: "Nacho", telefono: "966112233", edad: 40},  
  {nombre: "Ana", telefono: "911223344", edad: 35},  
  {nombre: "Mario", telefono: "611998877", edad: 15},  
  {nombre: "Laura", telefono: "633663366", edad: 17}  
];  
  
let promesaMayoresDeEdad = new Promise((resolve, reject) => {  
  let resultado = datos.filter(persona => persona.edad >= 18);  
  if (resultado.length > 0)  
    resolve(resultado);  
  else  
    reject("No hay resultados");  
});
```



```
});
```

La función que define la promesa también se podría definir de esta otra forma:

```
let promesaMayoresDeEdad = listado => {  
  return new Promise((resolve, reject) => {  
    let resultado = listado.filter(persona => persona.edad >= 18);  
    if (resultado.length > 0)  
      resolve(resultado);  
    else  
      reject("No hay resultados");  
  });  
};
```

Así no hacemos uso de variables globales, y el array queda pasado como parámetro a la propia función, que devuelve el objeto *Promise* una vez concluya. Deja definida la promesa de esta segunda forma en el archivo fuente de prueba.

5.2. Consumo de promesas

En el caso de querer utilizar una promesa previamente definida (o creada por otros en alguna librería), simplemente llamaremos a la función u objeto que desencadena la promesa, y recogemos el resultado. En este caso:

- Para recoger un resultado satisfactorio (*resolve*) empleamos la cláusula *then*.
- Para recoger un resultado erróneo (*reject*) empleamos la cláusula *catch*.

Así, la promesa anterior se puede emplear de esta forma (nuevamente, empleamos *arrow functions* para procesar la cláusula *then* con su resultado, o el *catch* con su error):

```
promesaMayoresDeEdad(datos).then(resultado => {  
  // Si entramos aquí, la promesa se ha procesado bien  
  // En "resultado" podemos acceder al resultado obtenido  
  console.log("Coincidencias encontradas:");  
  console.log(resultado);  
}).catch(error => {  
  // Si entramos aquí, ha habido un error al procesar la promesa  
  // En "error" lo podemos consultar  
  console.log("Error:", error);  
});
```

Copia este código bajo el código anterior en el archivo "prueba_promesa.js" creado anteriormente, para comprobar el funcionamiento y lo que muestra la promesa.

Notar que, al definir la promesa, se define también la estructura que tendrá el resultado o el error. En este caso, el resultado es un vector de personas coincidentes con los criterios de búsqueda, y el error es una cadena de texto. Pero pueden ser el tipo de dato que queramos.

Intenta realizar el [Ejercicio 4](#) de los propuestos al final de este anexo (también de carácter voluntario).

6. Ejercicios

A continuación se proponen algunos ejercicios de carácter voluntario para repasar los conceptos de este anexo. La numeración de dichos ejercicios continúa la que se inició en los apuntes de la sesión 1.

6.1. Ejercicio 3 (opcional)

Crea una carpeta llamada "Ejercicio_1_3" en tu espacio de trabajo, en la carpeta de "Ejercicios/Sesion1". Crea un archivo fuente dentro llamado "arrow_functions.js" con el siguiente código:

```
let datos = [
  {nombre: "Nacho", telefono: "966112233", edad: 40},
  {nombre: "Ana", telefono: "911223344", edad: 35},
  {nombre: "Mario", telefono: "611998877", edad: 15},
  {nombre: "Laura", telefono: "633663366", edad: 17}
];

nuevaPersona({nombre: "Juan", telefono: "965661564", edad: 60});
nuevaPersona({nombre: "Rodolfo", telefono: "910011001", edad: 20});
borrarPersona("910011001");
console.log(datos);
```

Como ves, es una copia del ejemplo de las personas visto en este anexo. Hemos definido el vector de personas, y un programa principal que llama dos veces a una función "nuevaPersona", pasándole como parámetros los objeto con los datos de las dos personas a añadir. Después, llamamos a una función "borrarPersona", pasándole como parámetro un número de teléfono, y mostramos el vector de personas con los datos que haya.

Debes implementar las funciones "nuevaPersona" y "borrarPersona" para que hagan su cometido. La primera recibirá la persona como parámetro y, si el teléfono no existe en el vector de personas, la añadirá. Para ello, puedes utilizar el método push del vector:

```
datos.push(persona);
```

En cuanto a "borrarPersona", eliminará del vector a la persona que tenga dicho teléfono, en caso de que exista. Para eliminar a la persona del vector, puedes simplemente filtrar las personas cuyo teléfono no sea el indicado, y asignar el resultado al propio vector de personas:

```
datos = datos.filter(persona => persona.telefono !== telefonoABuscar);
```

6.2. Ejercicio 4 (opcional)

Crea una carpeta llamada "Ejercicio_1_4" en tu espacio de trabajo, en la carpeta de "Ejercicios/Sesion1". Crea dentro un archivo fuente llamado "promesas.js", que sea una copia del archivo fuente "arrow_functions.js" del ejercicio anterior.

Lo que vas a hacer en este ejercicio es adaptar las dos funciones "nuevaPersona" y "borrarPersona" para que devuelvan una promesa.

- En el caso de "nuevaPersona", se devolverá con *resolve* el objeto persona insertado, si la inserción fue satisfactoria, o con *reject* el mensaje "Error: el teléfono

ya existe" si no se pudo insertar la persona porque ya existía su teléfono en el vector

- En el caso de "borrarPersona", se devolverá con *resolve* el objeto persona eliminado, si el borrado fue satisfactorio, o con *reject* un mensaje "Error: no se encontraron coincidencias" si no existía ninguna persona con ese teléfono en el vector.

Modifica el código del programa principal para que intente añadir una persona correcta y otra equivocada (teléfono ya existente en el vector), y borrar una persona correcta y otra equivocada (teléfono no existente en el vector). Comprueba que el resultado al ejecutar es el que esperabas.