

## Guía JavaScript

Sitio: [Instituto Superior Politécnico Córdoba](#)  
Curso: Programador Full Stack - TSDWAD - 2022  
Libro: Guía JavaScript

Imprimido por: Ezequiel Maximiliano GIAMPAOLI  
Día: lunes, 24 octubre 2022, 3:59

## Tabla de contenidos

1. Introducción
2. Como conectar Javascript a mi sitio web
3. Tipos de datos
4. Operadores
5. Variables
6. Constantes

# 1. Introducción

Se trata de un lenguaje de programación tipo Script, basado en objetos y guiado por eventos, diseñados específicamente para el desarrollo de aplicaciones cliente-servidor dentro del ámbito de Internet.

Los programas escritos con JavaScript se pueden probar directamente en cualquier navegador sin necesidad de procesos intermedios.

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, por lo que no es necesario compilar los programas para ejecutarlos.

Hoy *JavaScript*, es el único lenguaje capaz de ejecutarse en las 3 capas de una aplicación:

1. *Frontend* (con *JavaScript*).
2. *Backend* (con *Node.js*).
3. Persistencia de Datos (con *MongoDB*, *Couch DB*, *Firebase*, etc).

Con JavaScript puedes:

- Diseño y Desarrollo Web.
- Hacer Videojuegos.
- Experiencias 3D, Realidad Aumentada, Realidad Virtual.
- Controlar *Hardware* (drones, *robots*, electrodomésticos, *wearables*, etc).
- Aplicaciones Híbridas y Móviles.
- Aprendizaje Automático.
- etc.

## Características

- Lenguaje de Alto Nivel.
- Interpretado.
- Dinámico.
- Débilmente Tipado.
- Multi paradigma.
- Sensible a MAYÚSCULAS y minúsculas.
- No necesitas los puntos y comas al final de cada línea.

## Palabras reservadas

```
A: abstract
B: boolean, break, byte
C: case, catch, char, class, const, continue
D: debugger, default, delete, do, double
E: else, enum, export, extends
F: false, final, finally, float, for, function
G: goto
I: if, implements, import, in, instanceof, int, interface
L: let, long
N: native, new, null
P: package, private, protected, public
R: return
S: short, static, super, switch, synchronized
T: this, throw, throws, transient, true, try, typeof
V: var, volatile, void
W: while, with
```

## VIDEO DE INTRODUCCIÓN



## 2. Como conectar Javascript a mi sitio web

VIDEO EXPLICATIVO



## 3. Tipos de datos

### Tipos de datos en JavaScript

**Primitivos:** Se accede directamente al valor.

- **string**
- **number**
- **boolean**
- **null**
- **undefined**
- **NaN**

**Compuestos:** Se accede a la referencia del valor.

- **object = {}**
- **array = []**
- **function () { }**
- **Class {}**
- **etc.**

Ampliar contenidos

[https://www.w3schools.com/js/js\\_datatypes.asp](https://www.w3schools.com/js/js_datatypes.asp)

## 4. Operadores

### VIDEO EXPLICATIVO



#### Aritméticos

Operador	Significado
+	Suma
-	Resta
*	Multiplicación
/	Dividir
%	Resto de la división
++	Incremento
--	Decremento

#### Lógicos

Operador	Significado
&&	AND (Y lógico)
	OR (O lógico)
!	NOT (NO lógico)

#### De comparación

Operador	Significado
==	Igual
!=	Distinto
>=	Mayor o igual
<=	Menor o igual
>	Mayor
<	Menor

**De asignación**

Operador	Ejemplo
+=	Suma y asignación
-=	Resta y asignación
*=	Producto y asignación
/=	División y asignación
%=	Resto y asignación

Ampliar contenidos

[https://www.w3schools.com/js/js\\_operators.asp](https://www.w3schools.com/js/js_operators.asp)

[https://www.w3schools.com/js/js\\_arithmetic.asp](https://www.w3schools.com/js/js_arithmetic.asp)

[https://www.w3schools.com/js/js\\_assignment.asp](https://www.w3schools.com/js/js_assignment.asp)



## 5. Variables

VIDEO EXPLICATIVO 1 PARTE



VIDEO EXPLICATIVO 2 PARTE



### **Ampliar contenidos**

[https://www.w3schools.com/js/js\\_variables.asp](https://www.w3schools.com/js/js_variables.asp)

[https://www.w3schools.com/js/js\\_let.asp](https://www.w3schools.com/js/js_let.asp)

## 6. Constantes

### VIDEO EXPLICATIVO



### Ampliar contenidos

[https://www.w3schools.com/js/js\\_const.asp](https://www.w3schools.com/js/js_const.asp)