

¡Javascript!

guayverd beta hub

Agenda del día



01

Introducción

Repaso Git y GitHub.

02

Aplicación web

Definición.

Javascript

Introducción.

Usos.

Implementación.

`console.log`

Dev Tools

Introducción.

03

Ejercitación

Realizar un
`console.log("Hello
world");` y verlo en
consola.



daily

¿Cómo venimos?

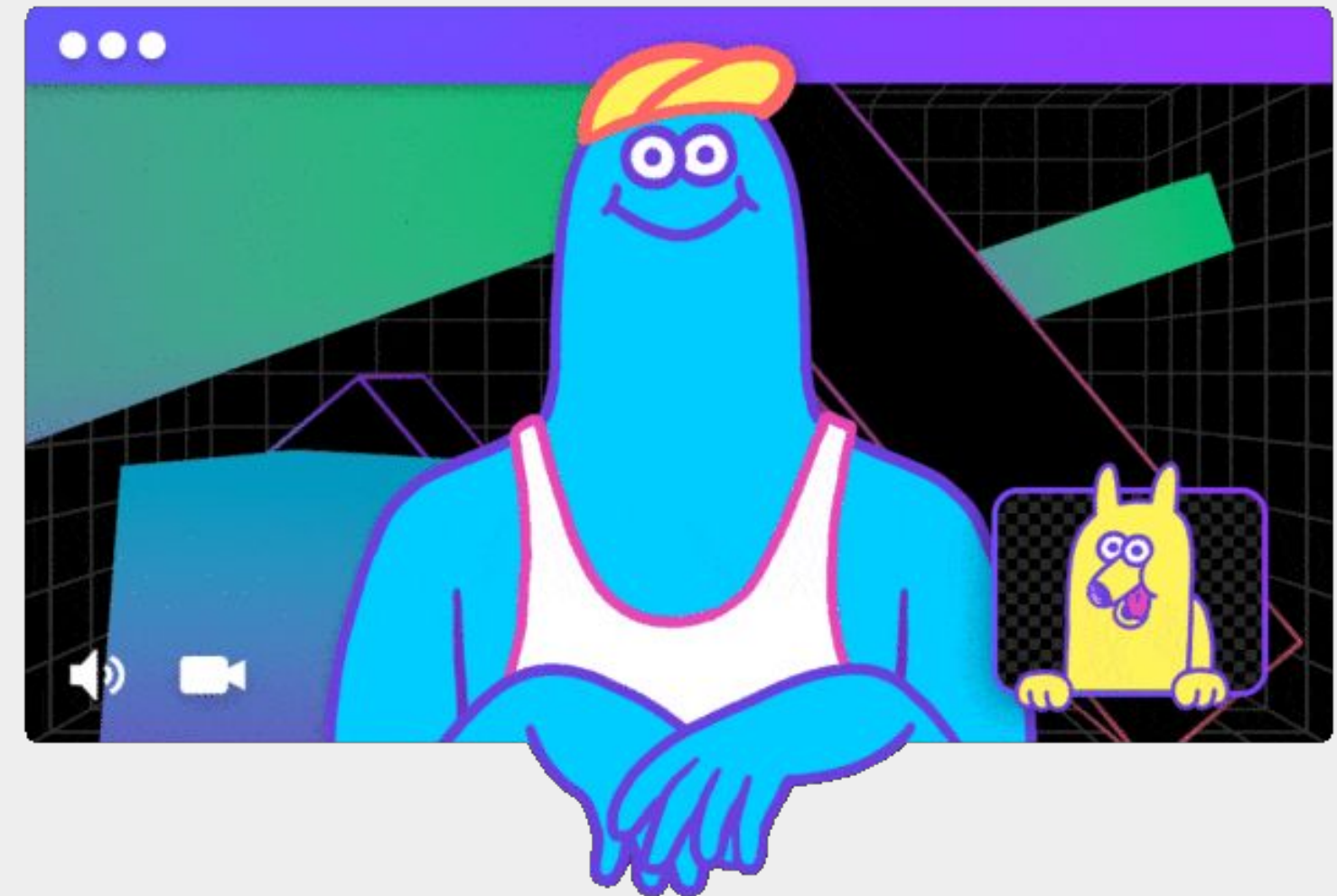
¿Algo nos bloquea?

¿Cómo seguimos?



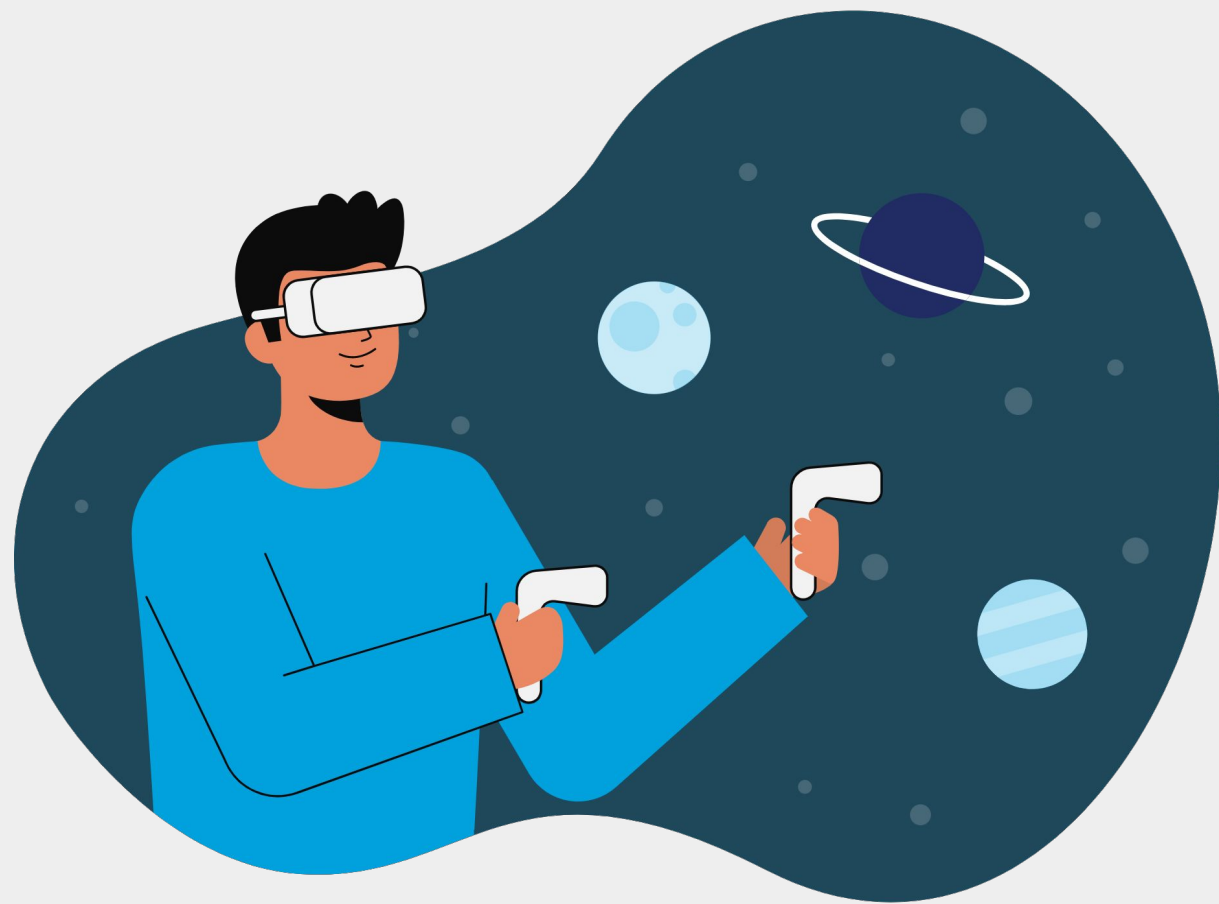
Aplicación

Web



SPRINT 1

Aplicación Web

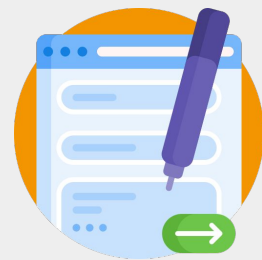


Una aplicación web es un sitio web en el cual el usuario ve contenido dinámico e interactúa con él a través del navegador.

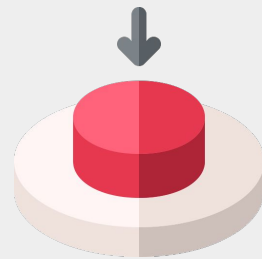
Navegadores



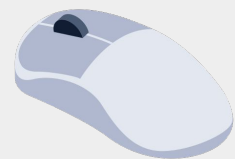
Interacciones comunes de usuario



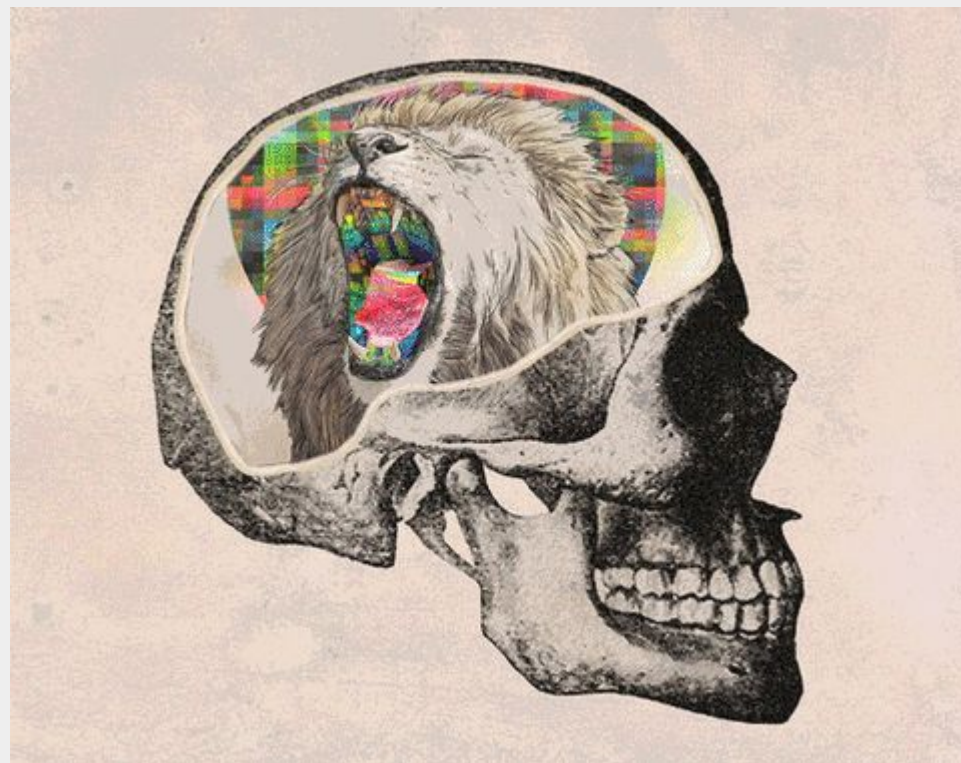
Llenar formularios.



Dar clic a botones.



Hacer scroll.



JAVASCRIPT

Javascript brinda el dinamismo necesario para que el usuario pueda interactuar con la aplicación web.

Da vida a las páginas web. Permite crear animaciones, interacciones y efectos sorprendentes, como juegos e incluso sitios web completos.

Javascript

Introducción



Javascript

Javascript es un lenguaje de programación que es interpretado por el navegador y permite la interacción del usuario con la aplicación web.

Funciona en conjunto con HTML y CSS.

NOCIONES BÁSICAS



Javascript

Otros usos

Desarrollo de aplicaciones de servidor

Animaciones

Juegos

Inteligencia artificial

Internet de las cosas

Smart TV

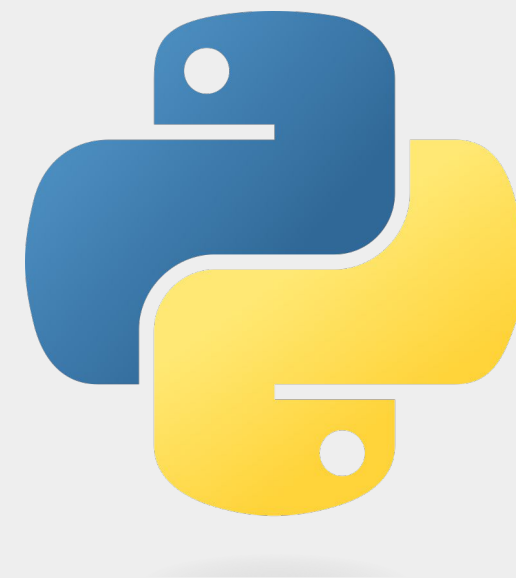
Nivel de uso

En occidente, comparte el liderazgo junto a Python hace varios años como los lenguajes de programación más usados y dinámicos.

Javascript



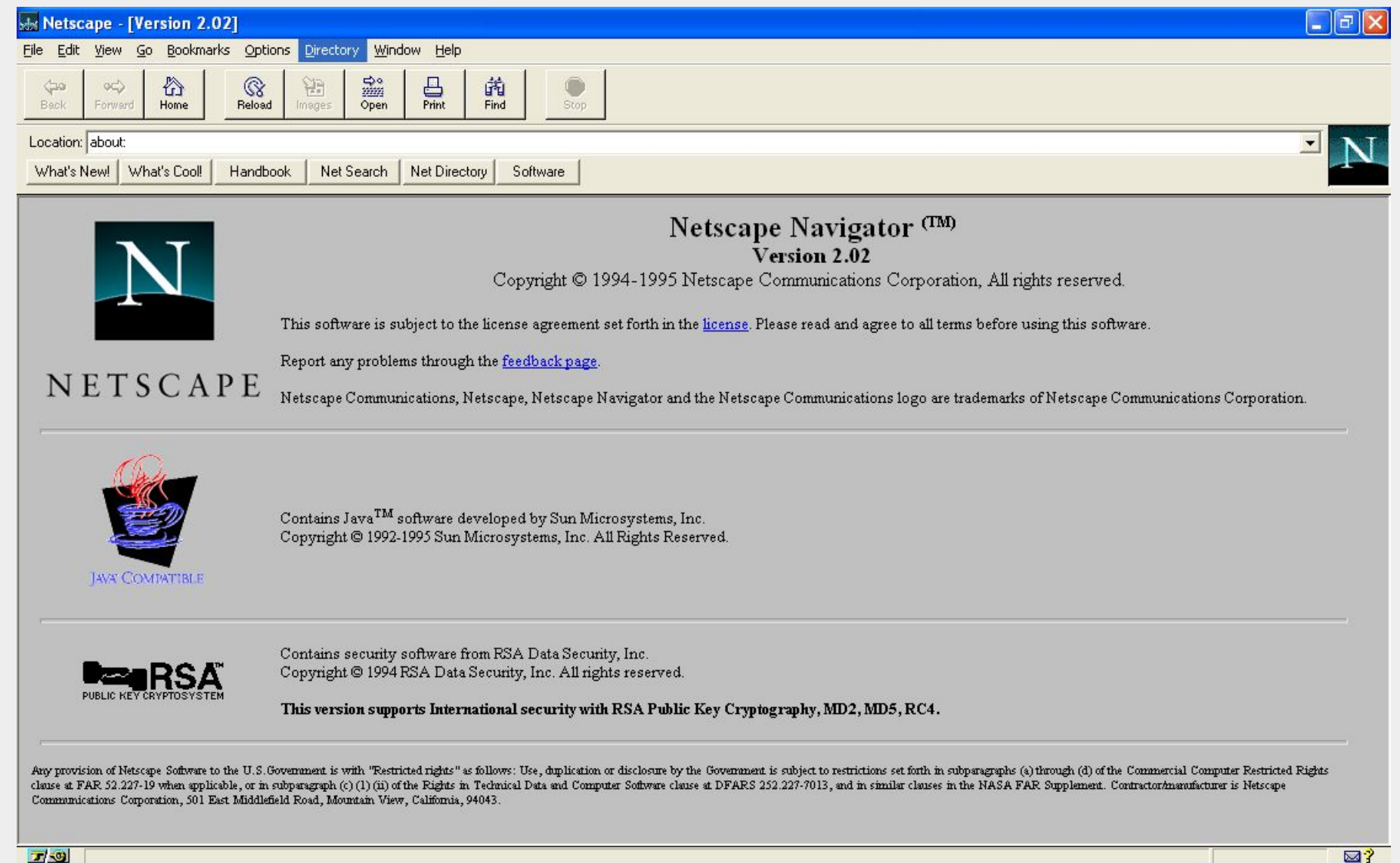
Python



Origen

Fue creado en 1995 por Brendan Eich en 10 días. Se incorporó al navegador Netscape Navigator 2.0 en el mismo año.

Rápidamente se popularizó.



Ventajas

Es dominador mundial como lenguaje de navegador.

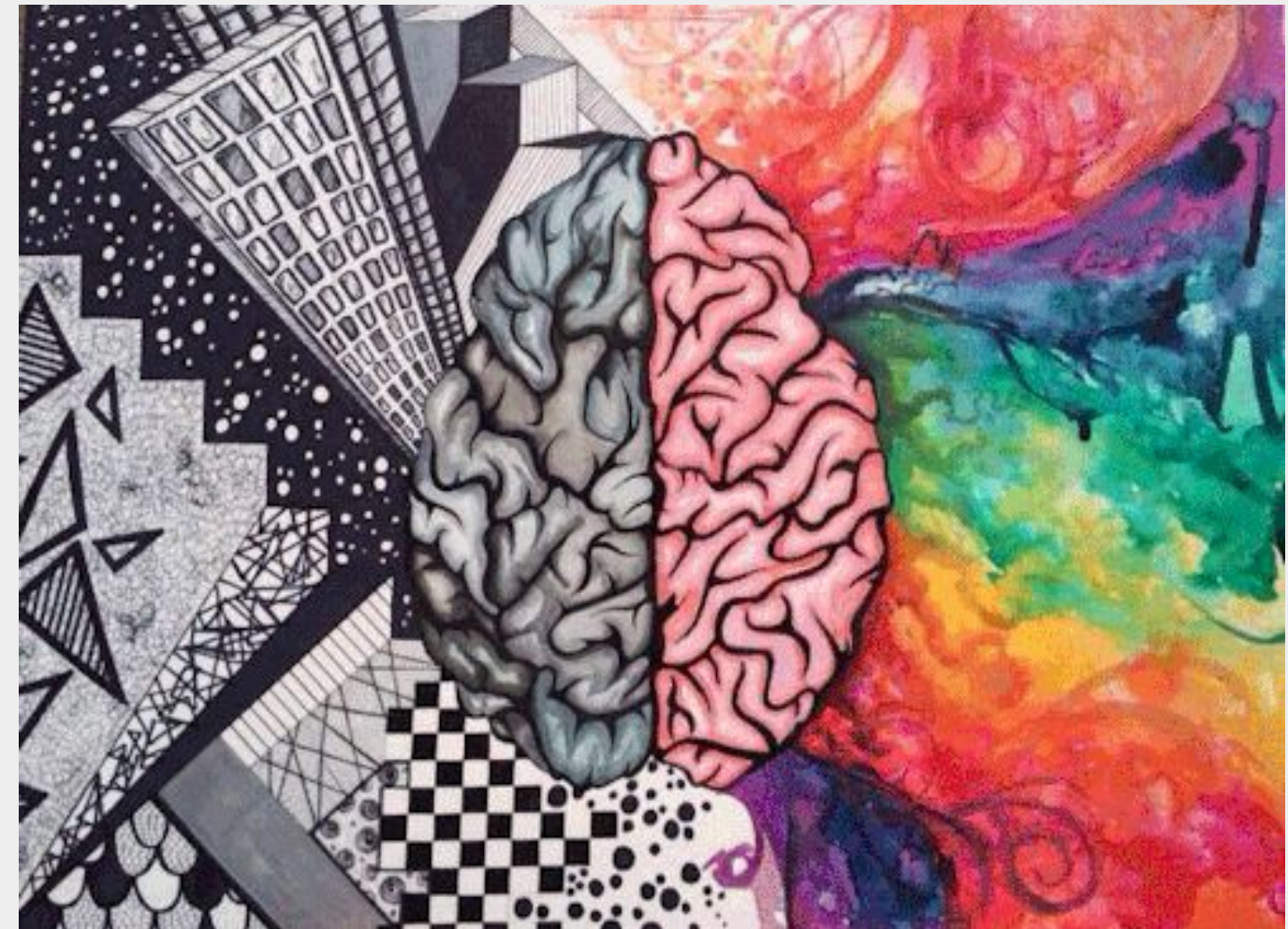
Tiene un comunidad de desarrolladores y empresas inmensa.

Es fácil de aprender.

Está en continuo crecimiento.

Dev Tools

Herramientas de desarrollo del navegador



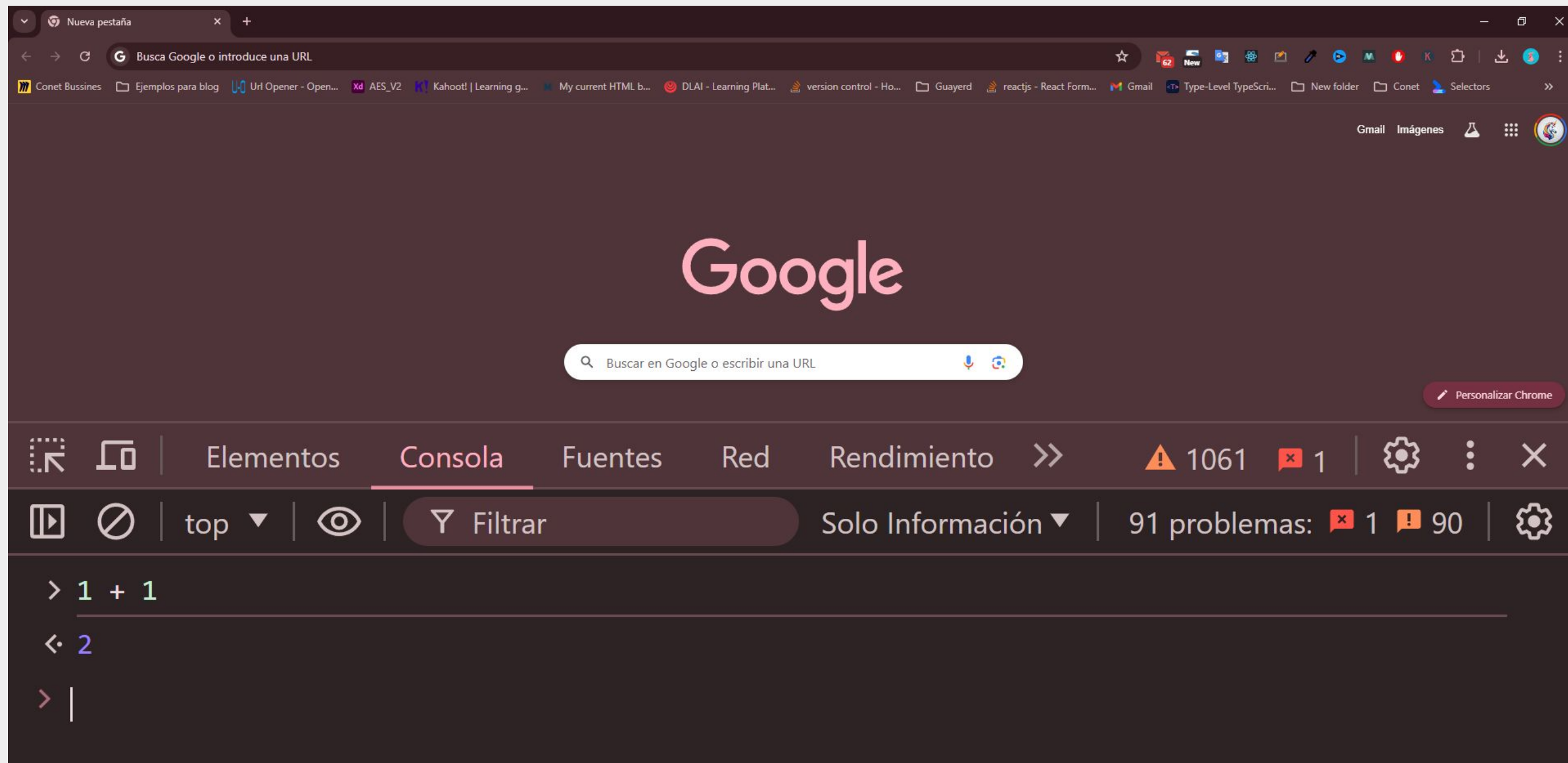
Dev Tools

Las herramientas de desarrollador (Dev Tools) del navegador permiten realizar miles y miles de acciones para probar y analizar nuestras aplicaciones en tiempo real.

NOCIONES BÁSICAS



Dev Tools (APRETÁ F12)



Insertar Javascript

en HTML



Etiqueta <script></script>

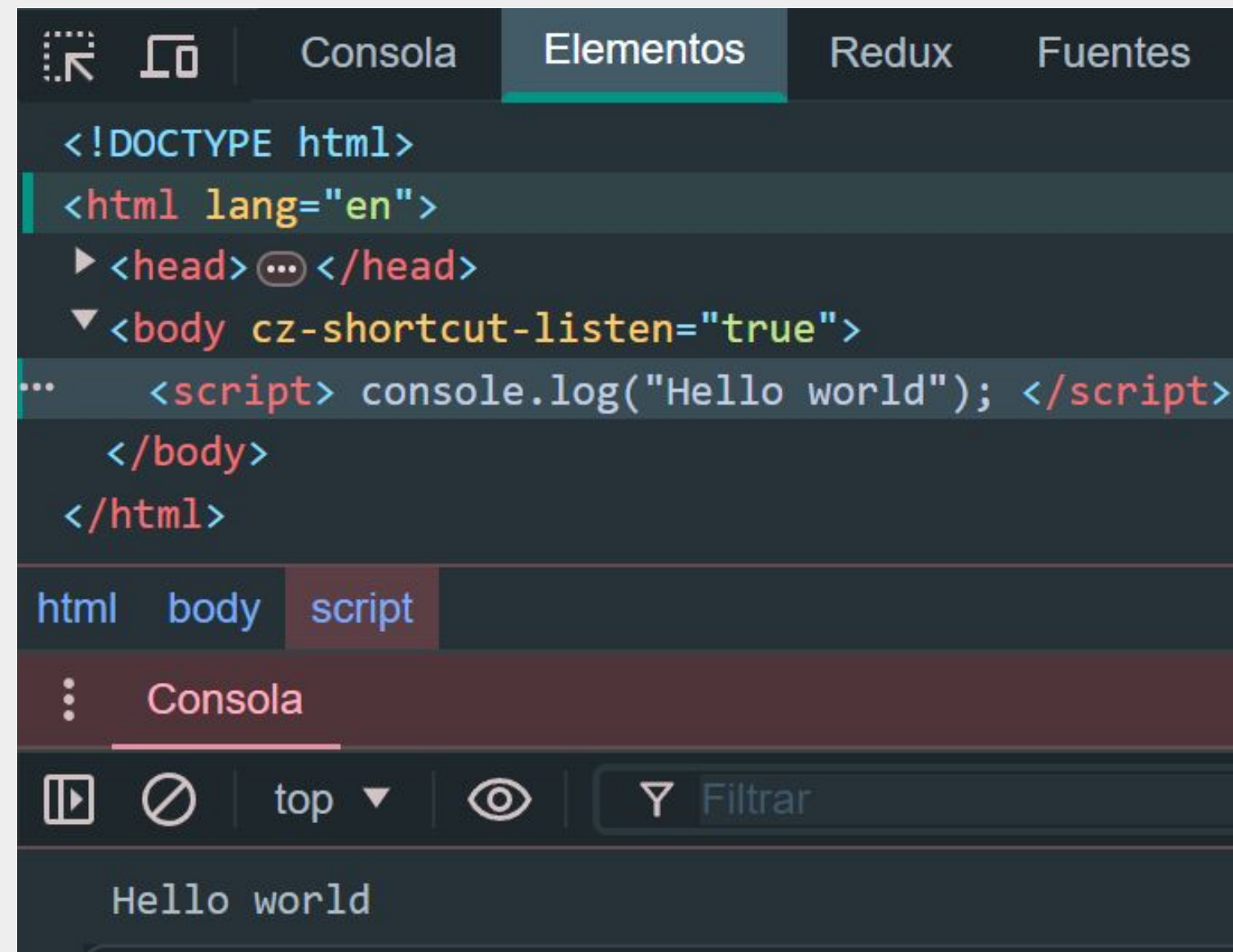
A través de etiquetas script podemos insertar Javascript en nuestro HTML.



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <title>JAVASCRIPT</title>
  </head>
  <body>
    <script>
      console.log("Hello world");
    </script>
  </body>
</html>
```

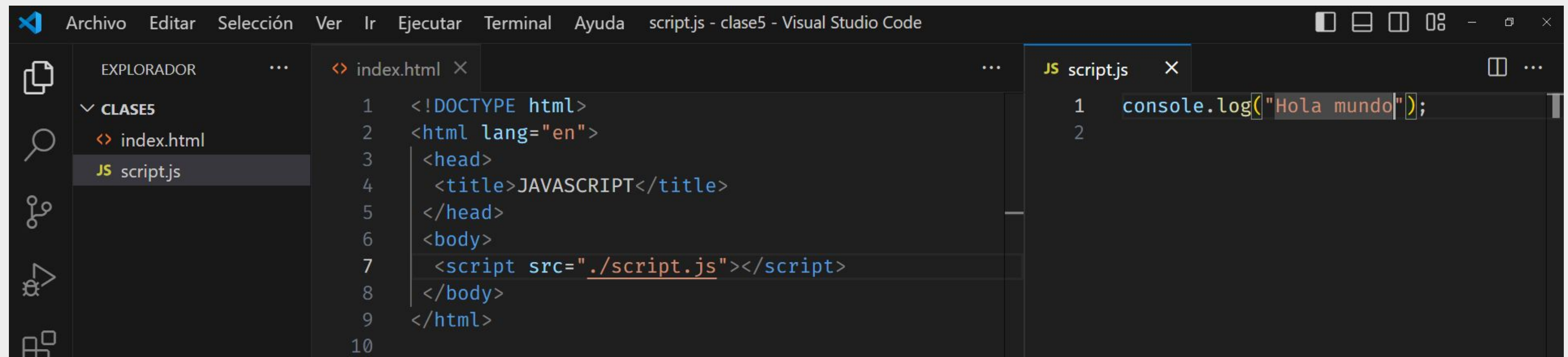
console.log();

A través de este método (función) podemos enviar mensajes a la consola del navegador.



Javascript en archivo separado

Debemos crear un archivo con extensión **js** y vincularlo a través del atributo **src** de la etiqueta **<script src=""></script>**



```
Archivo  Editar  Selección  Ver  Ir  Ejecutar  Terminal  Ayuda  script.js - clase5 - Visual Studio Code
```

EXPLORADOR

- CLASE5
 - index.html
 - JS script.js

index.html

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3   <head>
4     <title>JAVASCRIPT</title>
5   </head>
6   <body>
7     <script src="./script.js"></script>
8   </body>
9 </html>
10
```

JS script.js

```
1 console.log("Hola mundo");
2
```


"Ahora con Internet los niños se educan solos."

Homero Simpson





¡Manos a la obra!

SPRINT 1

Ejercicio

Primeros pasos con
Javascript.

- 1) Crear un sólo repo remoto por grupo en Github llamado `curso_js_{numero_grupo}`.
- 2) Todos los miembros del grupo deben clonarlo a su computador.
- 3) El grupo debe auto organizarse para hacer esto:
 - a) Crear un `index.html` que contenga etiquetas `<script></script>`.
 - b) Dentro de script ejecutar un `console.log` con un saludo desde el grupo.
 - c) Ver el resultado en la consola de las Dev Tools.
 - d) Subirlo a GitHub.
 - e) Todos los miembros deben actualizar su repo local



retro

¿Cómo nos fué?

¿Qué cosas no quedaron claras y
necesitamos repasar la próxima?

