

¡Javascript!

guayerd beta hub

Agenda del día



01

Introducción

Repasso
implementación
Javascript.
Repasso Dev Tools.
Repasso console.log.

02

Valores

Primitivos.

Variables

Definición.
Declaración.
Interpolación.
Reasignación.

Operadores

Asignación.

03

Ejercitación

Cambiar nombre y
otras propiedades a 3
cards de nuestro
e-commerce con
document.querySelector



daily

¿Cómo venimos?

¿Algo nos bloquea?

¿Cómo seguimos?



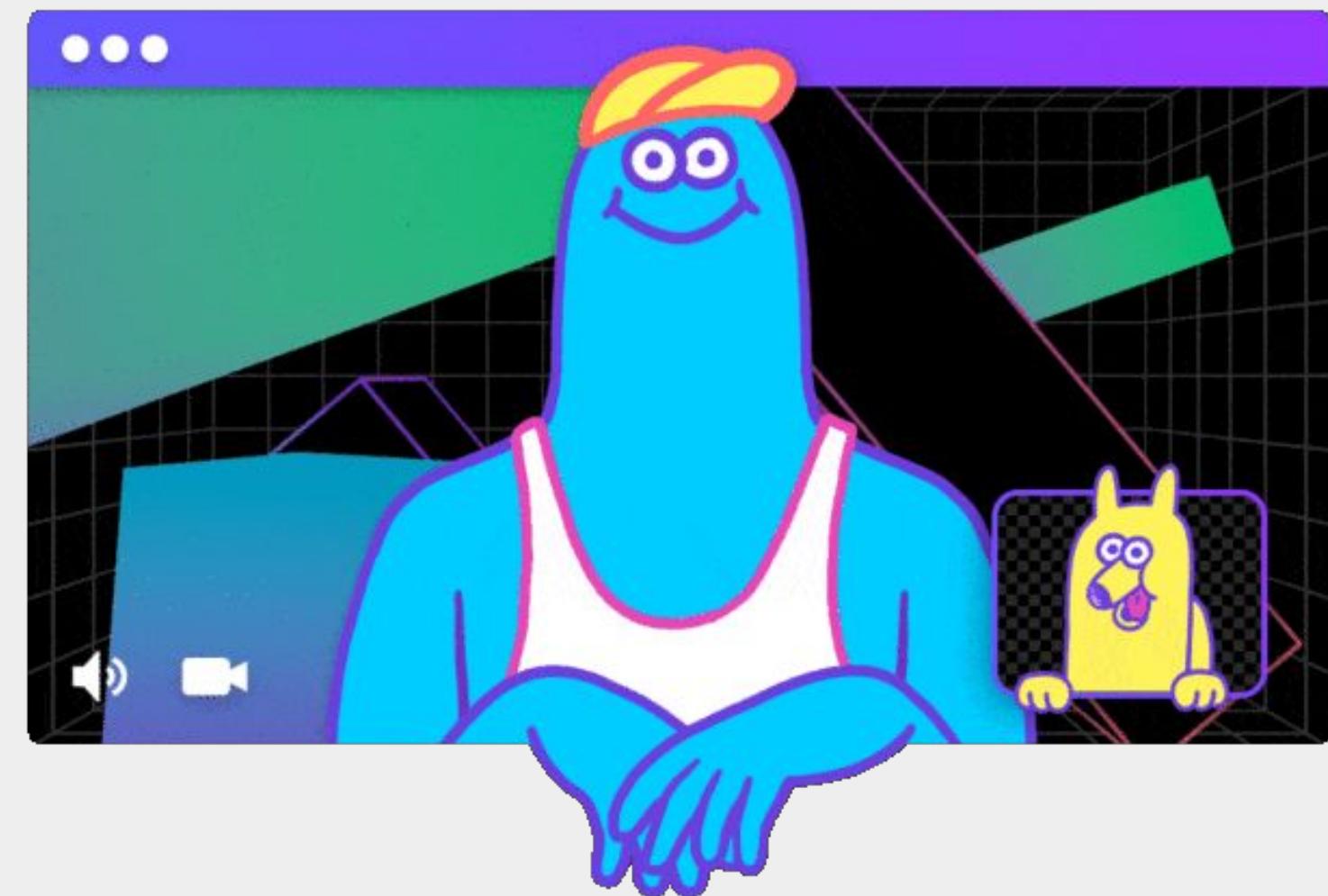
Bonus: Stitch

Es una IA de Google AI Studio que nos crea mock ups con el código bastante interesantes.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=RwHD6bWI0fw>

Valores

Primitivos



SPRINT 1

¿Qué es un valor en Javascript?



Un valor es una pieza básica de información. También puede entenderse como un dato.

Javascript presenta diferentes tipos de datos.

Ejemplos

“Hello world”

4

true

Tipos de datos primitivos

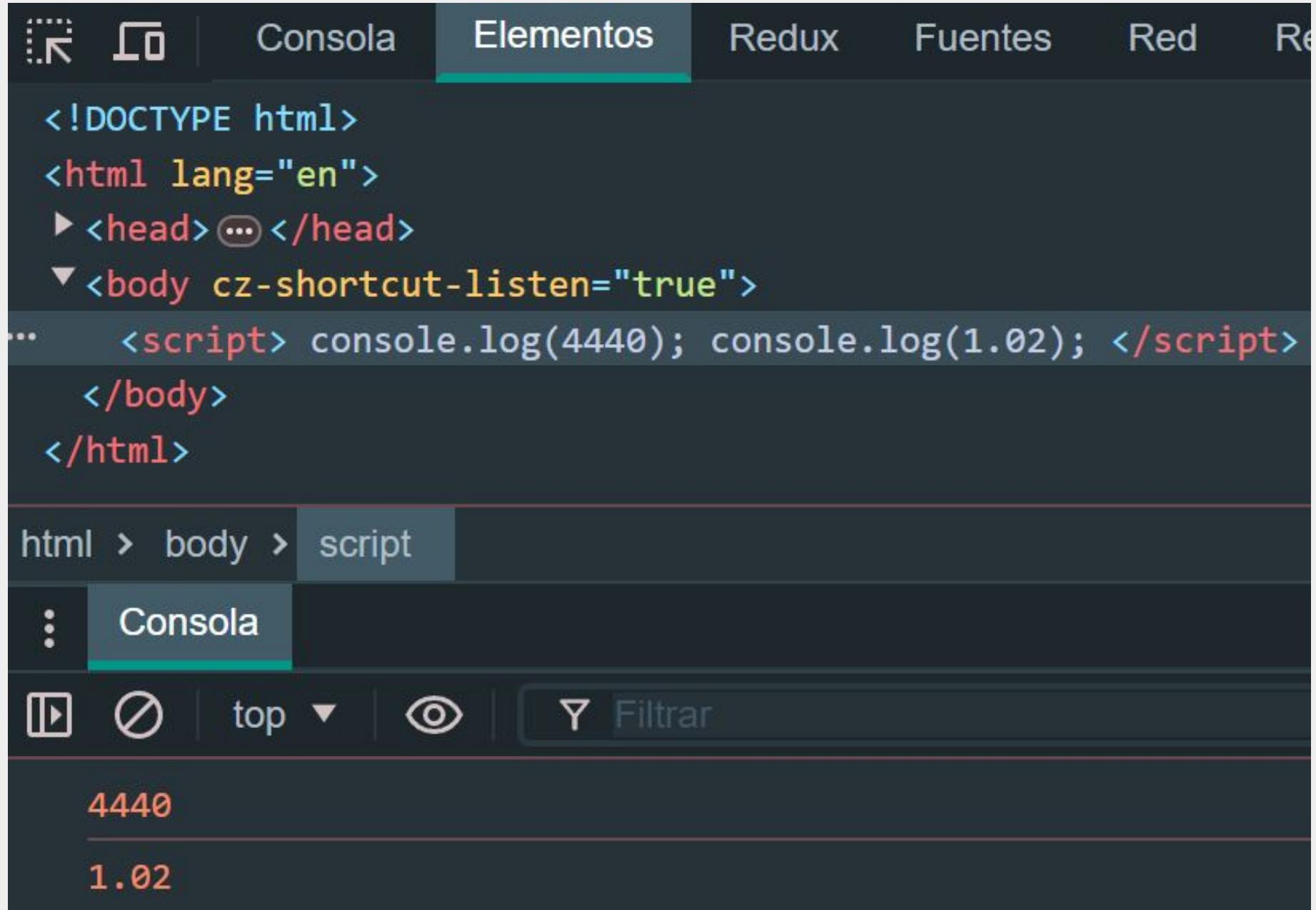
Javascript tiene varios tipos de datos que se pueden dividir entre primitivos y objetos.

Los tipos de datos primitivos representan valores básicos como números, textos, booleanos, etc..

Por otro lado, los objetos son valores estructurales, son como cajas que contienen otros valores.

Number

Number es un tipo de valor primitivo que incluye números enteros y decimales.



The screenshot shows the Chrome DevTools interface with the "Elementos" (Elements) tab selected. In the main pane, the DOM structure is displayed:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>...</head>
  <body cz-shortcut-listen="true">
    <script> console.log(4440); console.log(1.02); </script>
  </body>
</html>
```

Below the DOM tree, the "script" node is selected in the element hierarchy. In the bottom-left corner of the DevTools, there is a "Consola" (Console) tab. The console output area shows two entries:

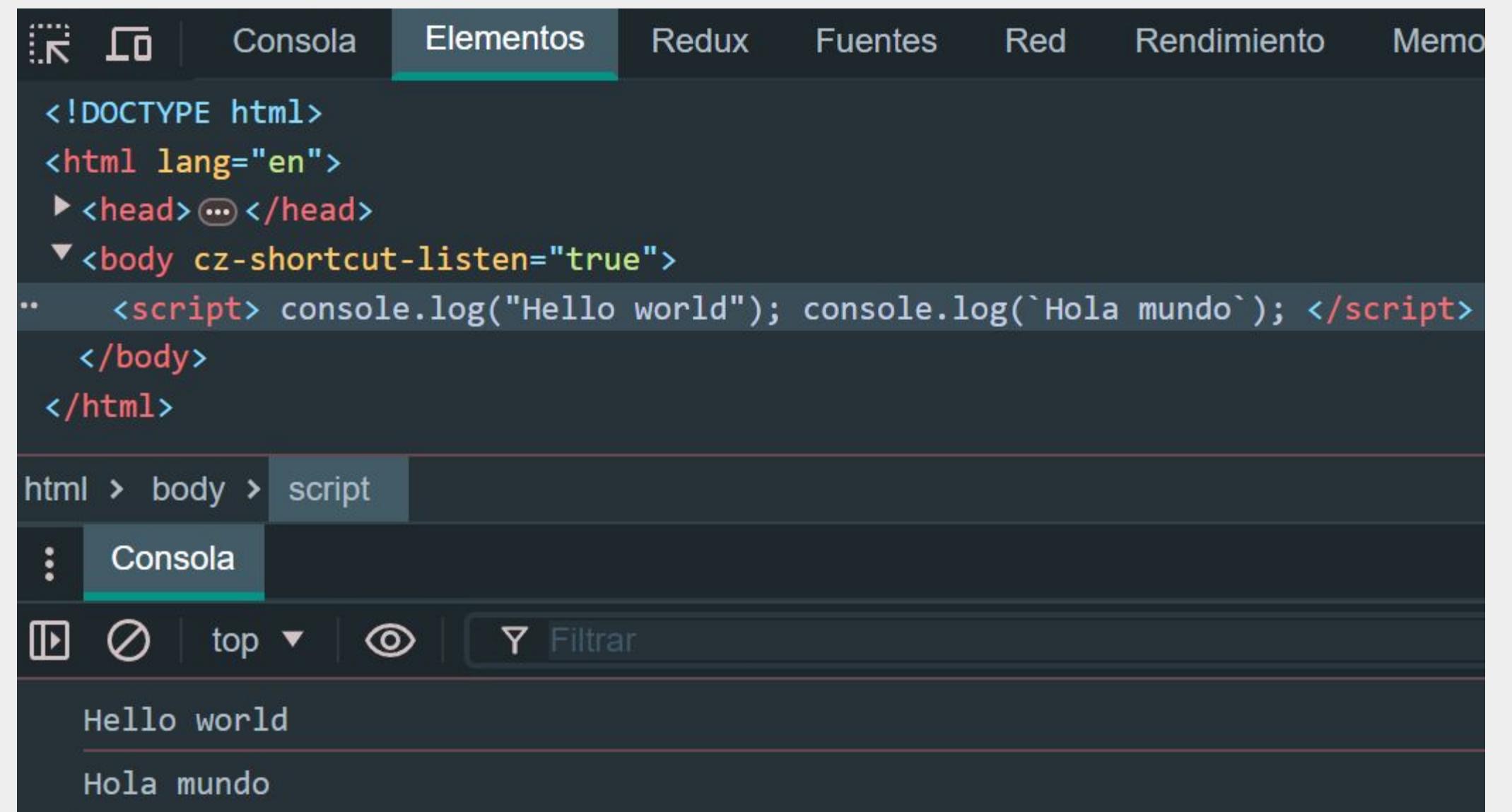
```
4440
1.02
```

String

String es un tipo de valor primitivo que incluye caracteres entre comillas. Nos permiten escribir palabras, frases. A menudo se les llama cadenas también.

Las comillas pueden ser:

- Dobles
- Simples
- Batik



The screenshot shows the Chrome DevTools interface with the "Elementos" (Elements) tab selected. The main pane displays the following HTML code:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>...</head>
  <body cz-shortcut-listen="true">
    <script> console.log("Hello world"); console.log(`Hola mundo`); </script>
  </body>
</html>
```

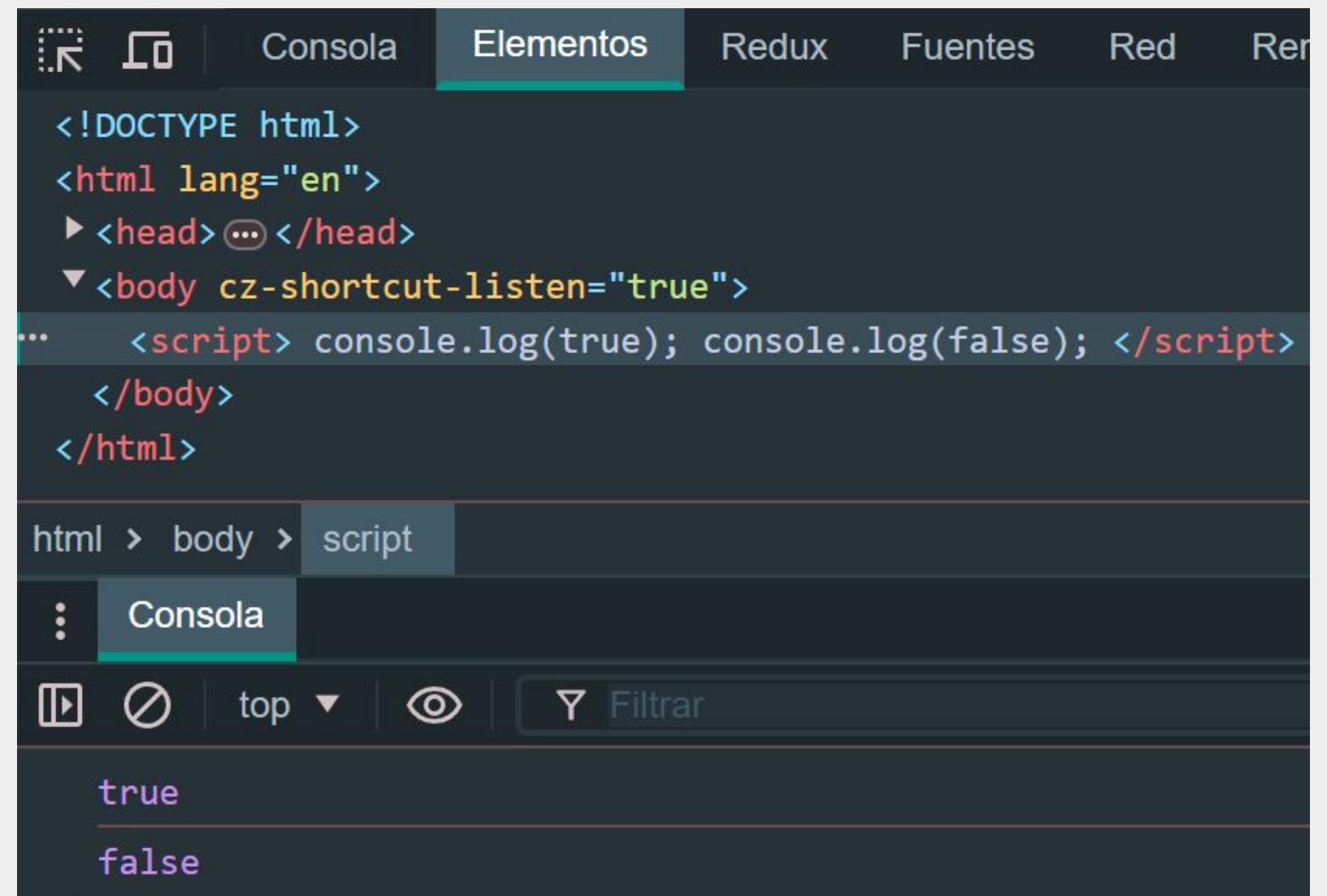
Below the code, the element tree shows the hierarchy: html > body > script. The "Consola" tab is also selected, showing the output of the logged statements:

```
Hello world
Hola mundo
```

Boolean

Boolean o booleano es un tipo de valor primitivo con sólo 2 valores posibles: **true** o **false**.

Este tipo de valor es útil para que el programa tome decisiones.

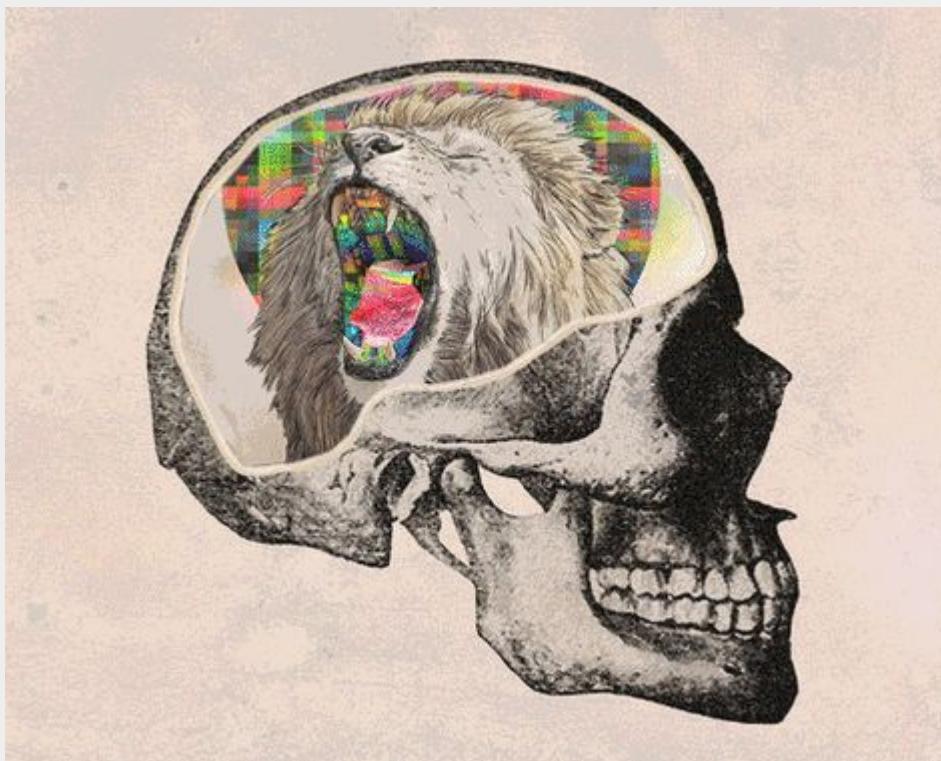


Variables

¿Qué son?



Variables



Son espacios asignados en la memoria que, en general, apuntan a un valor, el cuál podremos recuperar posteriormente a través del uso de la variable.

Se llaman variables porque el valor al que apuntan puede cambiar o ser modificado.

Variable en el mundo real

Temperatura



Declarar variable

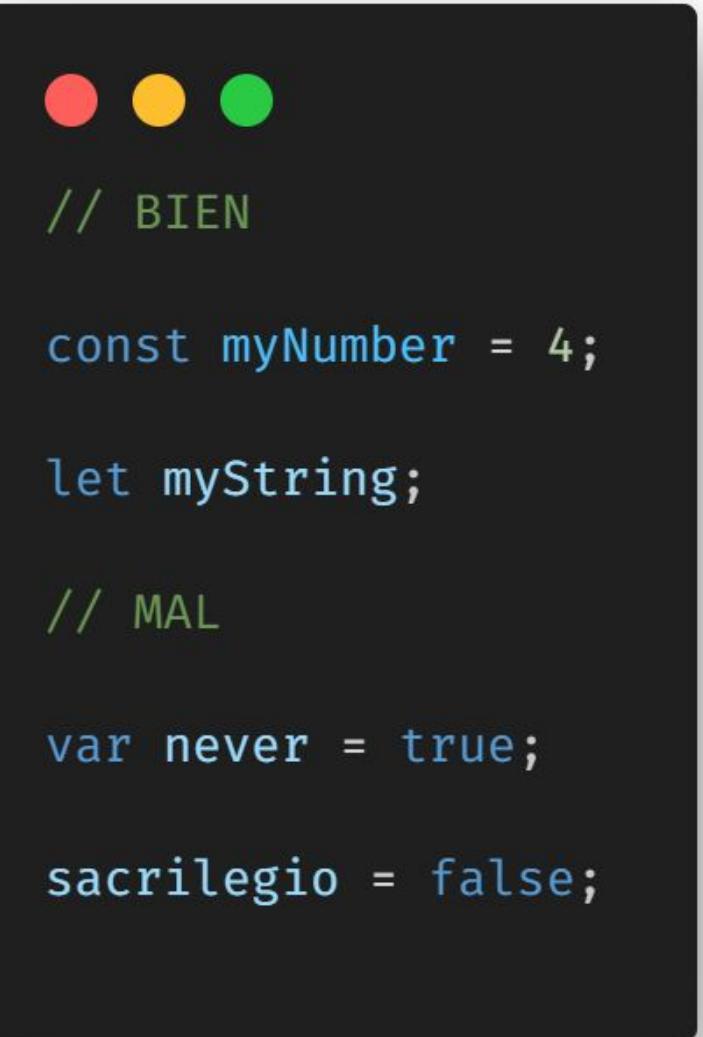
Podemos declarar una variable de varias formas.

Lo correcto es usar las declaraciones const o let (palabras reservadas de Javascript).

Las otras opciones son algo obsoletas.

La declaración de una variable incluye sólo const y let y el nombre de la variable.

let myString



● ● ●

// BIEN

```
const myNumber = 4;
```

let myString;

// MAL

```
var never = true;
```

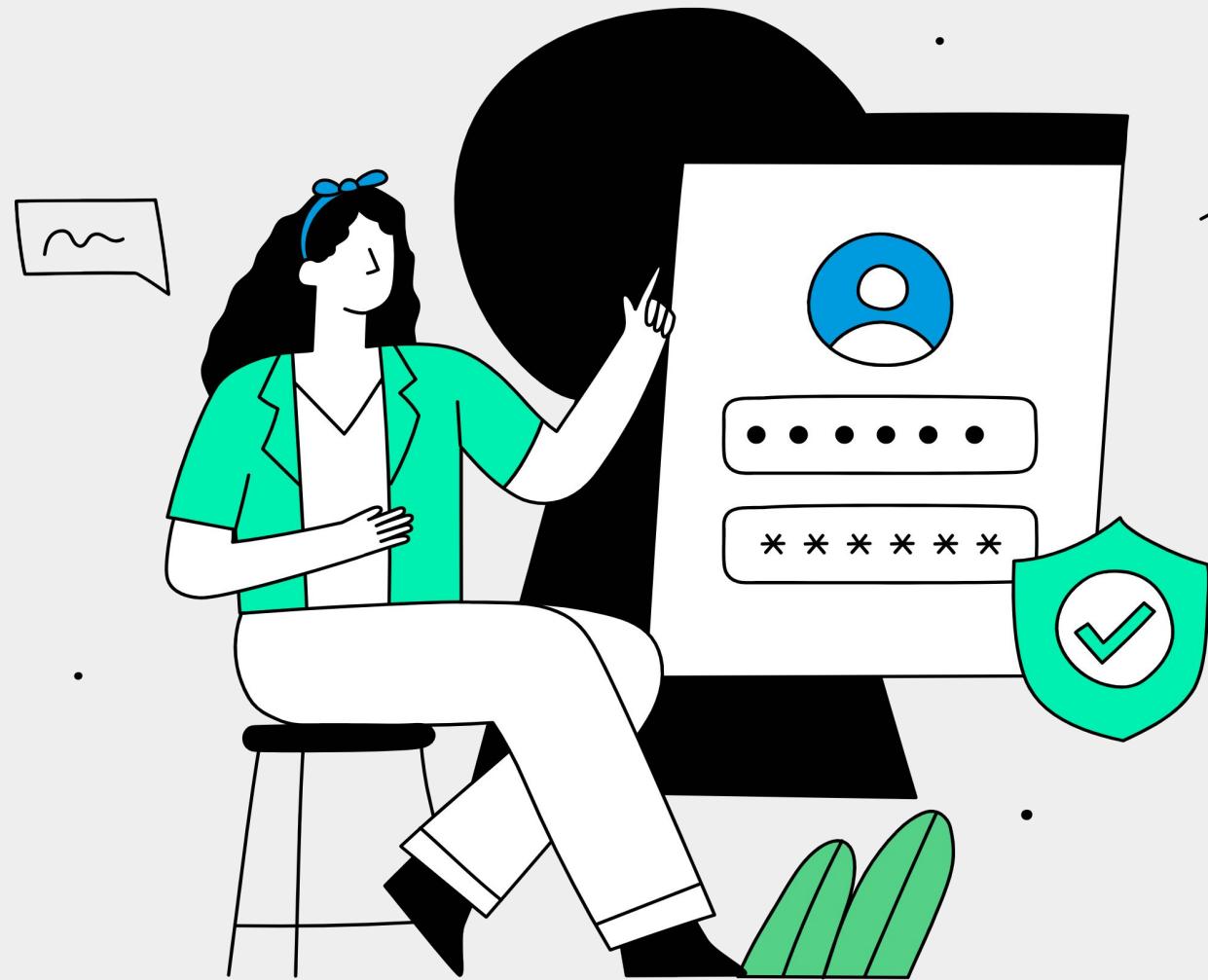
```
sacrilegio = false;
```

Nombres de variables

Reglas

- No se pueden usar espacios en blanco.
- No se pueden usar palabras reservadas del lenguaje.
- Los nombres deben comenzar con una letra, _ o \$.
- Los nombres deben ser descriptivos y relevantes.
- Los nombres son sensitivos a mayúsculas y minúsculas:

auto no es lo mismo que AUTO o Auto.



Operador de asignación =

Este operador (=) permite asignar un valor a una variable y de este modo la inicializamos. En este caso 4.



Uso de variables

Luego de asignar un valor a una variable podemos recuperarlo.

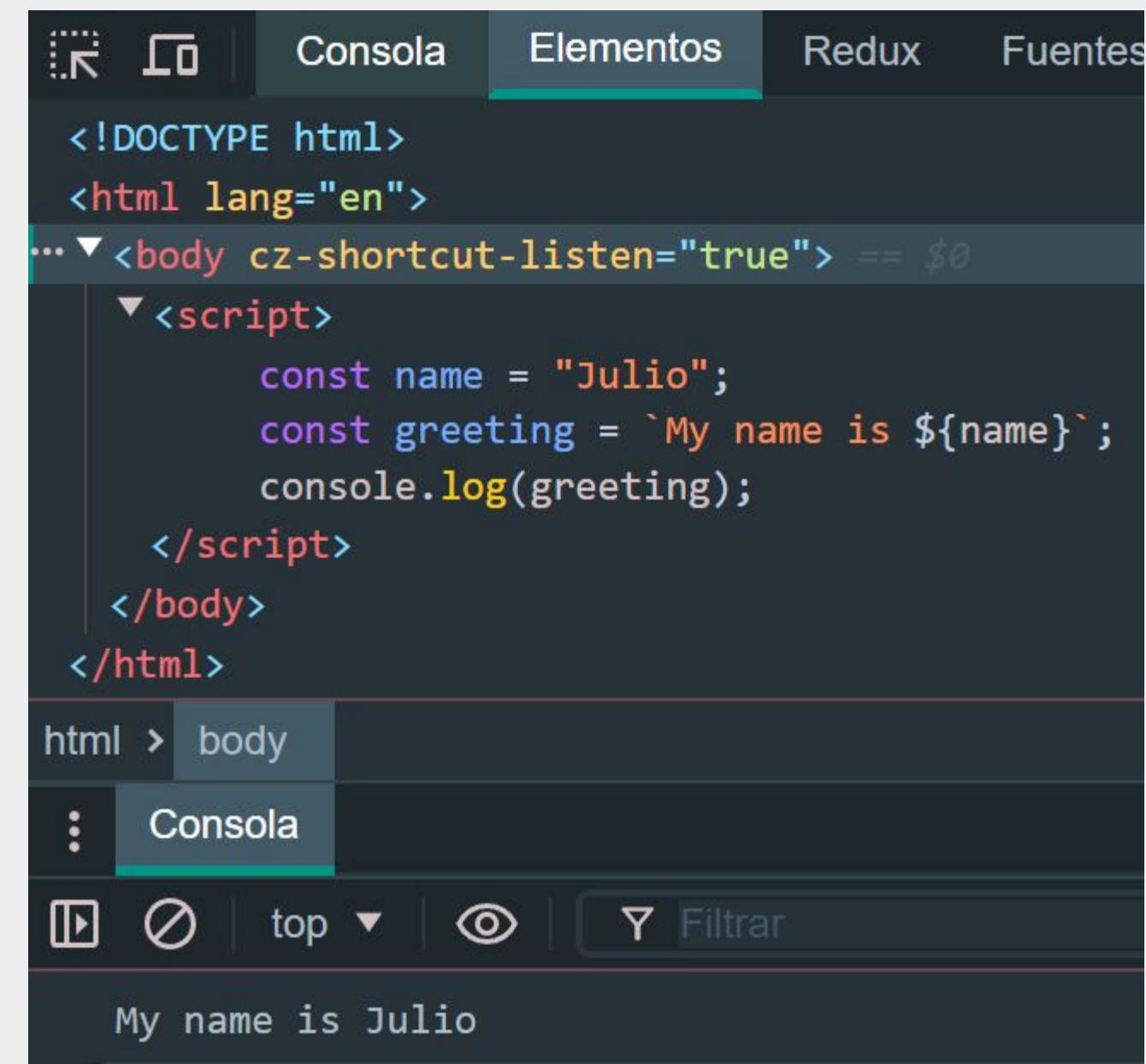
The screenshot shows the Chrome DevTools interface. The top navigation bar has tabs: Consola, Elementos (which is selected), Redux, Fuentes, and Red. Below the tabs, the DOM tree is displayed:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>...</head>
  <body cz-shortcut-listen="true">
    <script> const pair = 4; console.log(pair); </script>
  </body>
</html>
```

The path "html > body > script" is highlighted in the tree. At the bottom, the "Consola" tab is selected, showing the output of the script: "4".

Interpolación de variables y valores

Usando comillas batik y envolviendo variables dentro de llaves y un signo pesos \${variable} podemos crear datos dinámicos.



The screenshot shows the Chrome DevTools interface. The top navigation bar has tabs for 'Consola' (Console), 'Elementos' (Elements), 'Redux', and 'Fuentes' (Fonts). The 'Elementos' tab is active, showing the DOM structure:

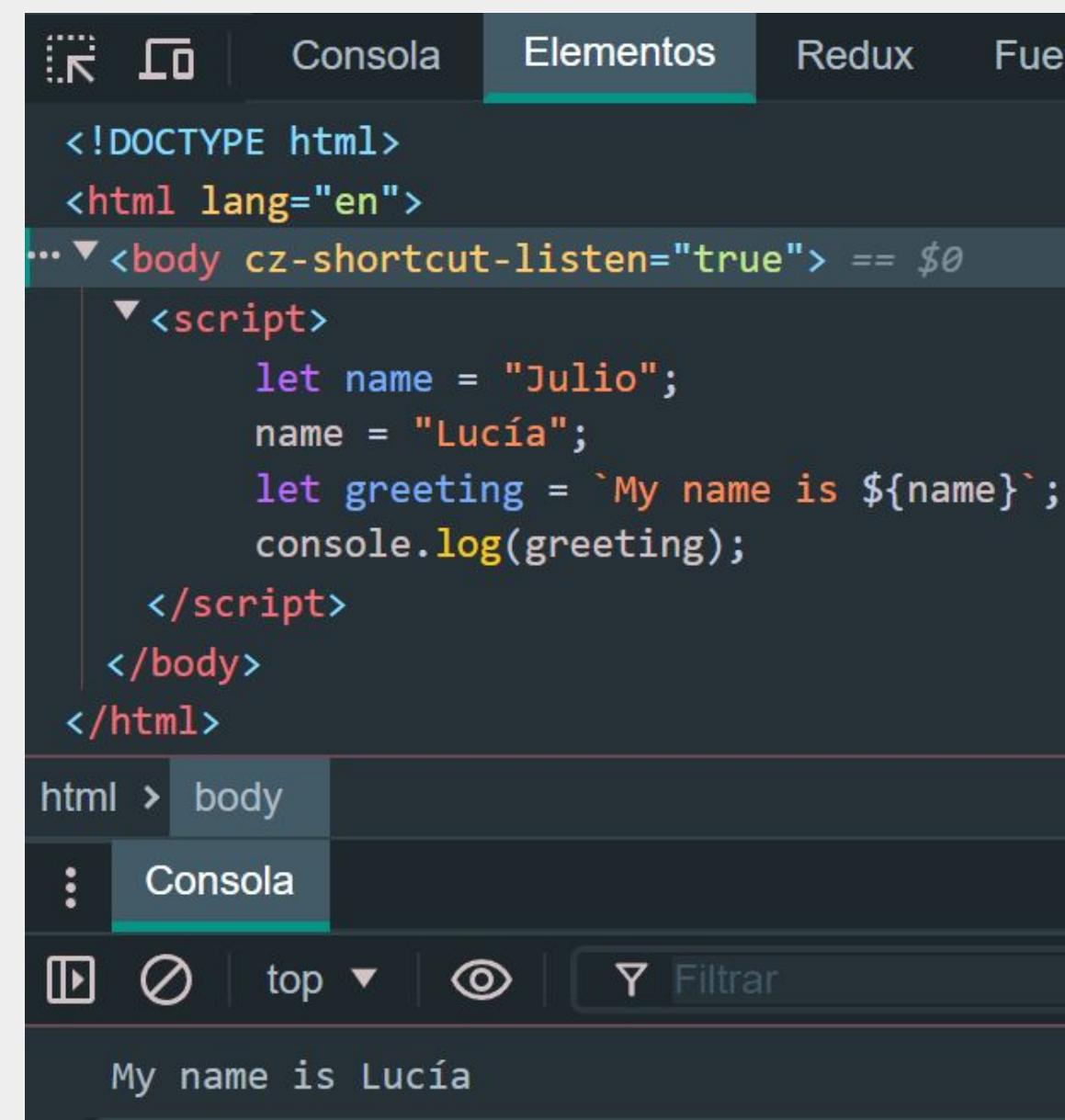
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
... <body cz-shortcut-listen="true"> == $0
    <script>
        const name = "Julio";
        const greeting = `My name is ${name}`;
        console.log(greeting);
    </script>
</body>
</html>
```

Below the DOM tree, the 'Consola' tab is active, showing the output of the script:

```
My name is Julio
```

Reasignación con let

La declaración let nos permite reasignar un valor distinto a una variable.



The screenshot shows the Chrome DevTools Elements tab selected. The page source code is displayed, containing a script block that demonstrates variable reassignment:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
... <body cz-shortcut-listen="true"> == $0
  <script>
    let name = "Julio";
    name = "Lucía";
    let greeting = `My name is ${name}`;
    console.log(greeting);
  </script>
</body>
</html>
```

The DevTools interface also shows the element tree with the body node selected, and the Consola tab at the bottom displaying the output of the console.log statement: "My name is Lucía".

Reasignación con const



La declaración const no permite reasignar un valor a una variable.

The screenshot shows the Chrome DevTools Elements tab selected. The page source code is displayed, containing a script block that attempts to change the value of a constant variable. The console tab is active, showing an error message: "Uncaught TypeError: Assignment to constant variable." at "INDEX.HTML:9:9".

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <body cz-shortcut-listen="true">
    <script> = $0
      const name = "Julio";
      name = "Lucía";
      let greeting = `My name is ${name}`;
      console.log(greeting);
    </script>
  </body>
</html>
```

html > body > script

⋮ Consola

✖ Uncaught
TypeError: Assignment to constant variable.
at INDEX.HTML:9:9

guayerd

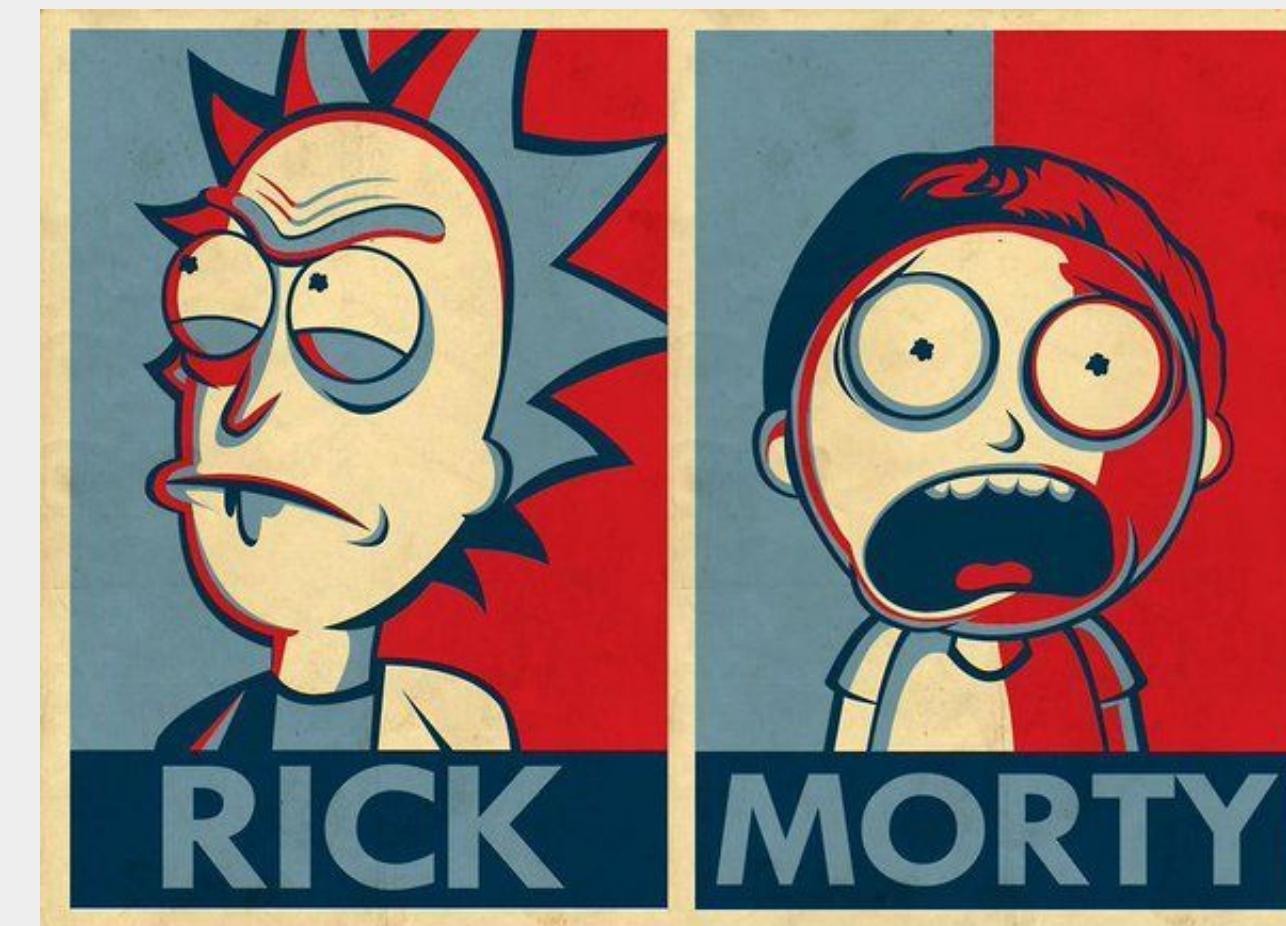
Tablero

Vamos a Trello (Jira) y creamos un tablero.

The screenshot shows the Jira software interface. At the top, there is a navigation bar with icons for back, forward, and search, followed by the word "Jira". A "Crear" (Create) button is also present. On the left, a sidebar menu includes "Para ti", "Recientes", "Marcados como fav...", "Aplicaciones", "Planes", "Proyectos", "Recientes", "ggg", "Más proyectos", "Filtros", "Paneles", "Metas", and "Equipos". The main area is titled "Proyectos" and shows a card for "ggg" with options to "Resumen", "Tablero" (which is selected), "Lista", "Calendario", "Cronograma", and "More". Below this, there is a search bar for "Buscar tablero" and a filter section labeled "Grupo: Estado". The dashboard displays three cards: "TAREAS POR HACER" (1 item: "cl6 Crear otro script (archivo) que sume numero1 y numero2 dentro de un console.log.", assigned to "GGG-1" and "LM"), "EN CURSO" (0 items), and "FINALIZADA" (0 items).

"Cuando te das cuenta que nada importa, el universo es tuyo."

Rick





¡Manos a la obra!

SPRINT 1

Ejercicio

- 1) Crear un tablero por team en Trello.
- 2) Tareas:
 - a) Crear un script (archivo) con una variable llamada numero1 que tenga un valor de 4. Reasignar numero1 a 10. Crear una variable (que no cambiara) llamada numero2 con valor 5.
 - b) Crear otro script (archivo) que sume numero1 y numero2 dentro de un console.log.
 - c) Insertar los scripts en orden en el index.html y borrar todo lo relacionado al ejercicio de la clase pasada.
- 3) Repartirse cada tarea una persona y crear la tarjeta en el tablero con el responsable y actualizarla.

🔍 retro

¿Cómo nos fué?

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

