

# ¡Javascript!

guayerd beta hub

# Agenda del día



## 01

### Introducción

Repaso Git y GitHub.

## 02

### Aplicación web

Definición.

### Javascript

Introducción.

Usos.

Implementación.

console.log

## 03

### Ejercitación

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

### Dev Tools

Introducción.



# daily

¿Cómo venimos?

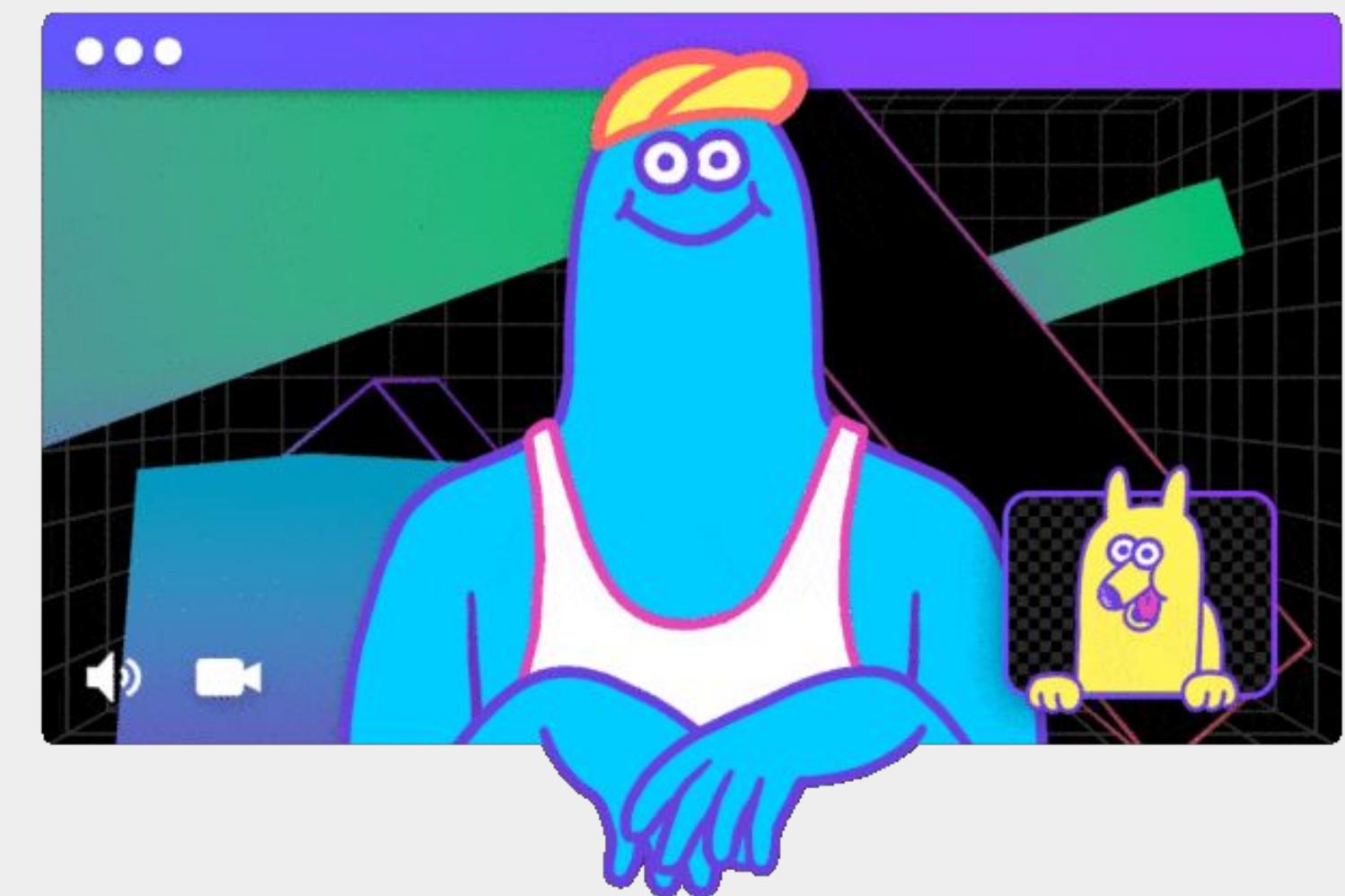
¿Algo nos bloquea?

¿Cómo seguimos?



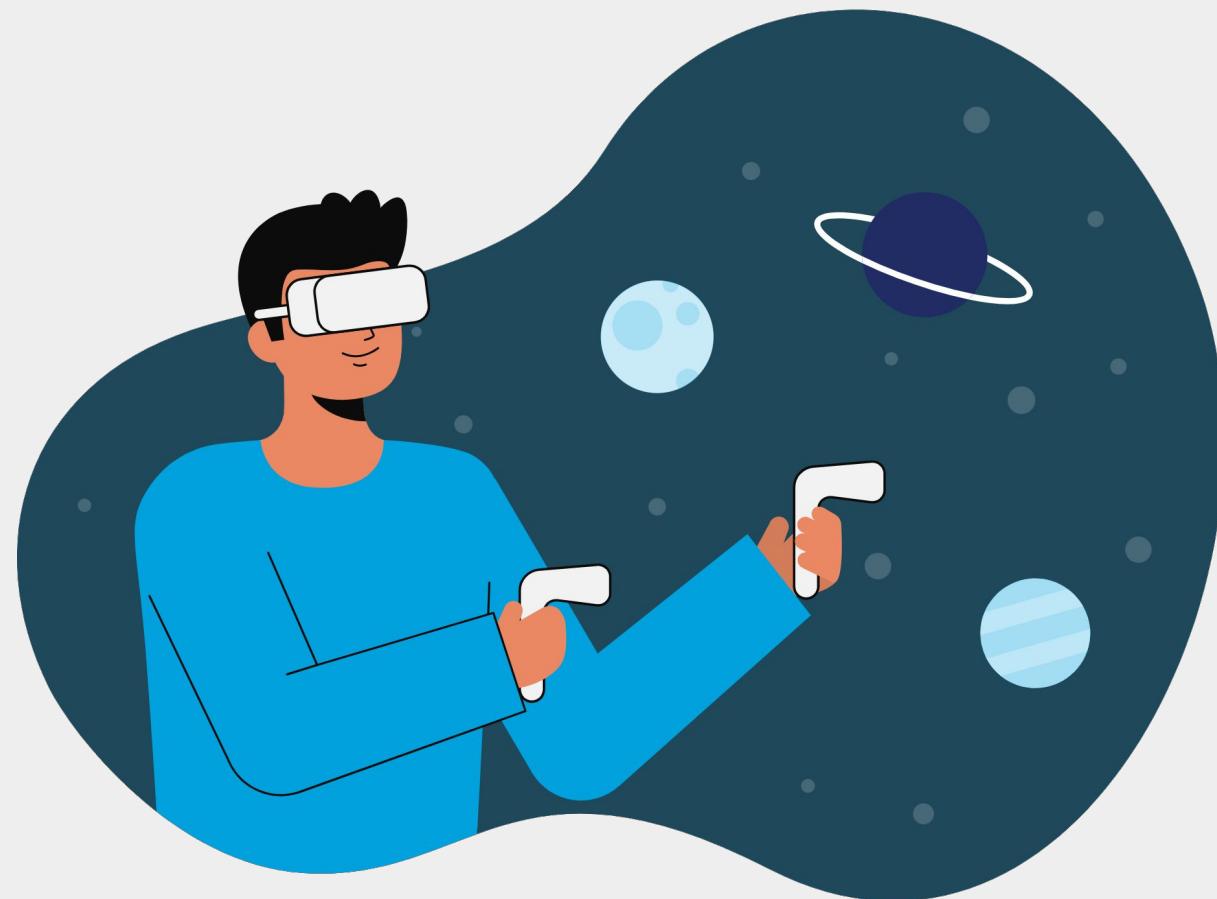
# Aplicación

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.

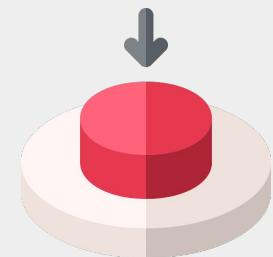
Navegadores



# Interacciones comunes de usuario



Llenar formularios.

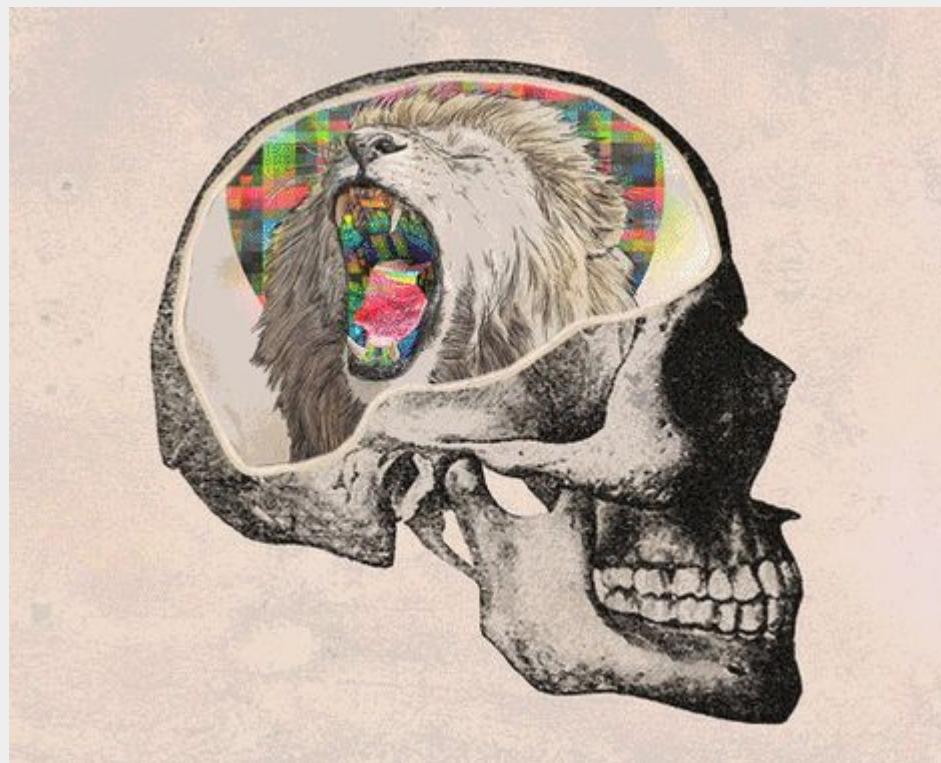


Dar clic a botones.



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

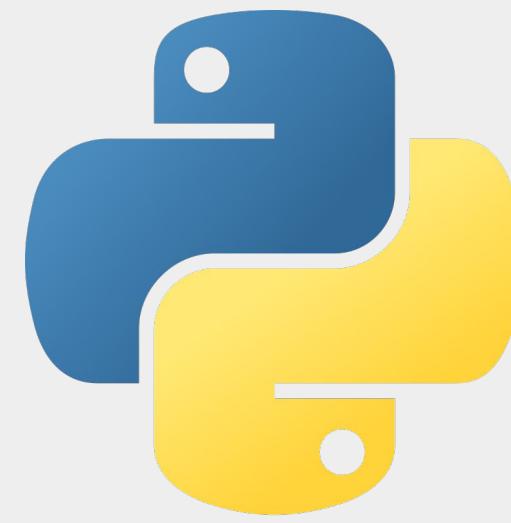
# Nivel de uso

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

## Javascript



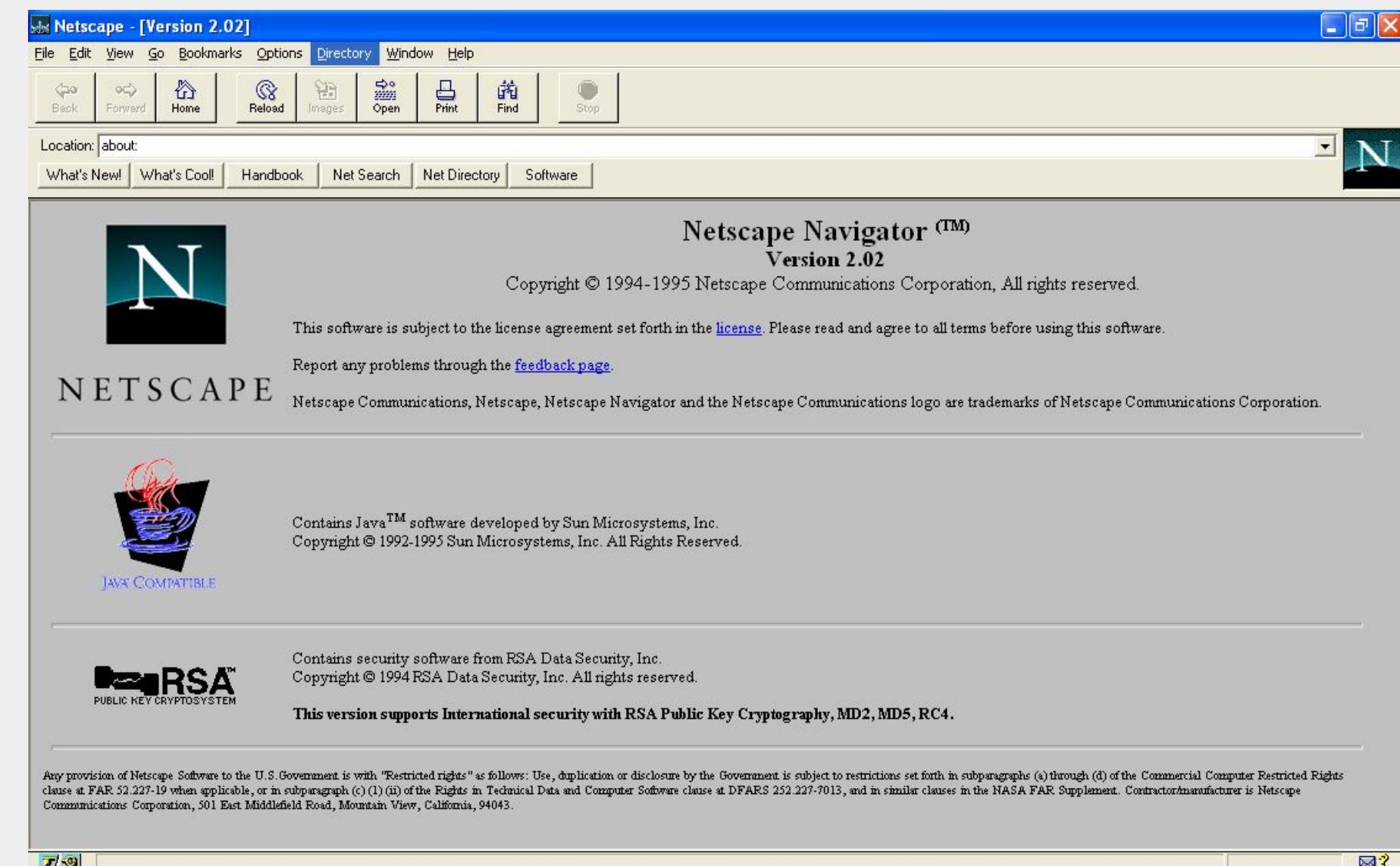
## Python



# 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.

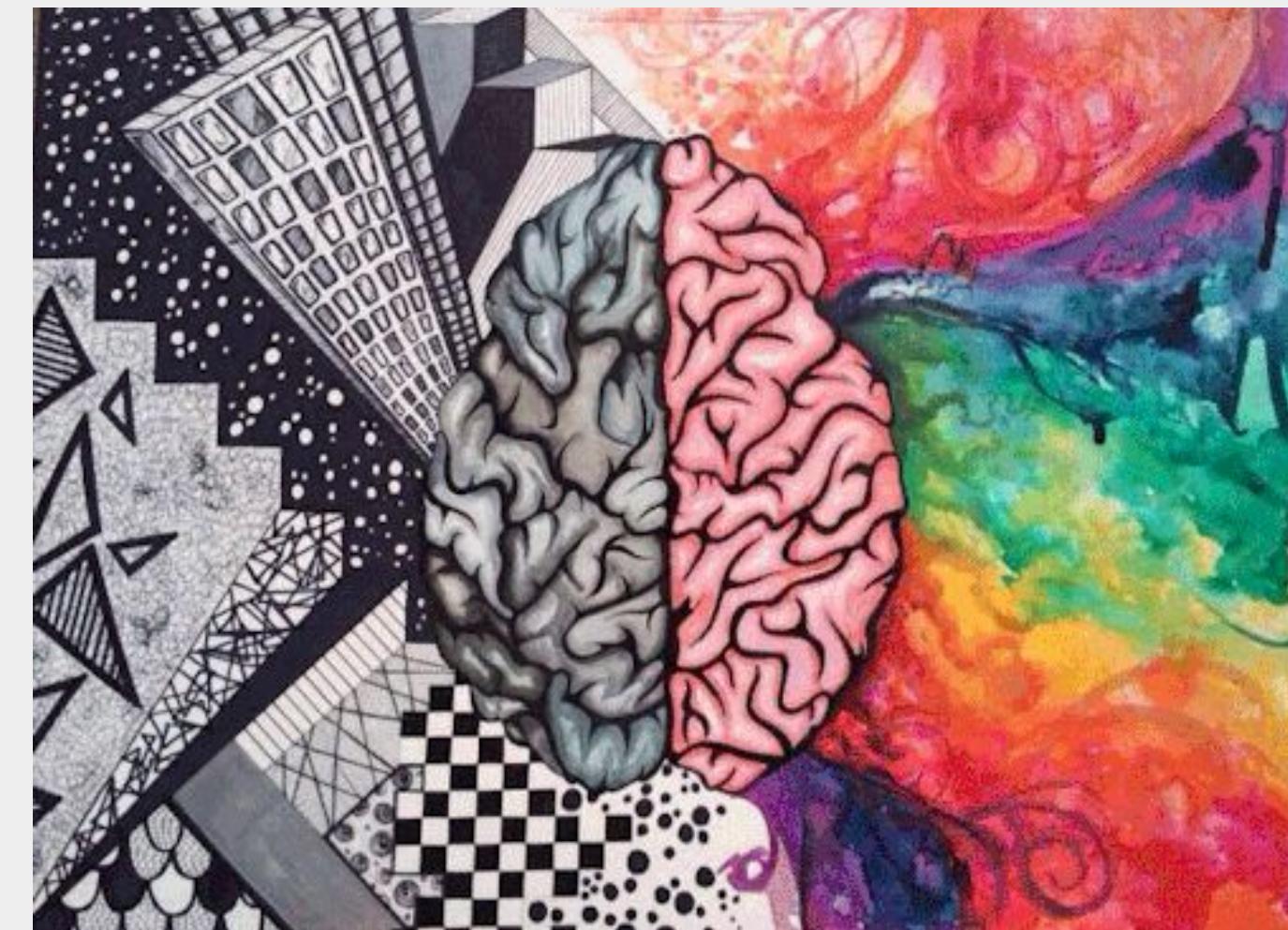
Tiene un comunidad de desarrolladores y empresas inmensa.

Es fácil de aprender.

Está en continuo crecimiento.

# Dev Tools

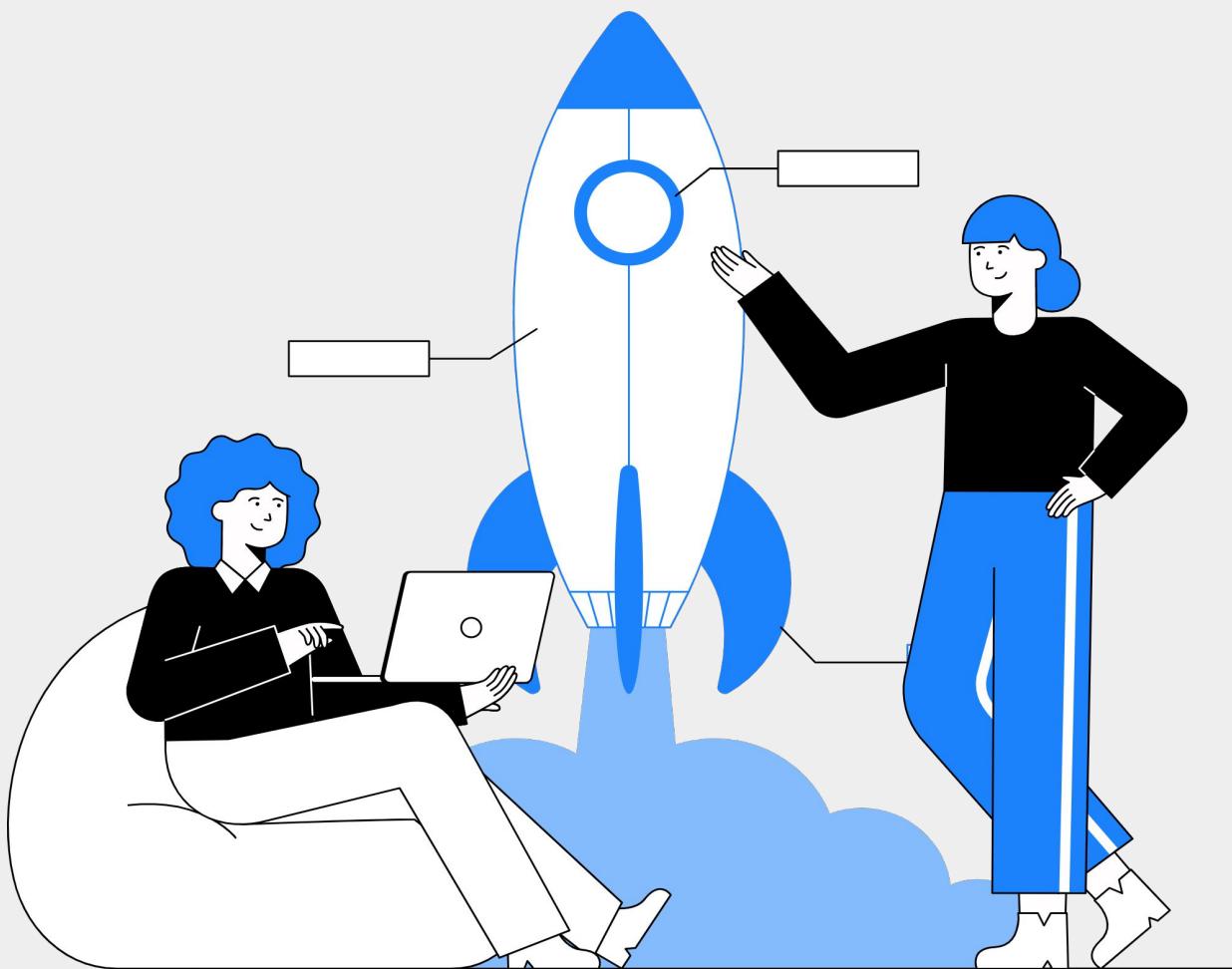
Herramientas de desarrollo del navegador



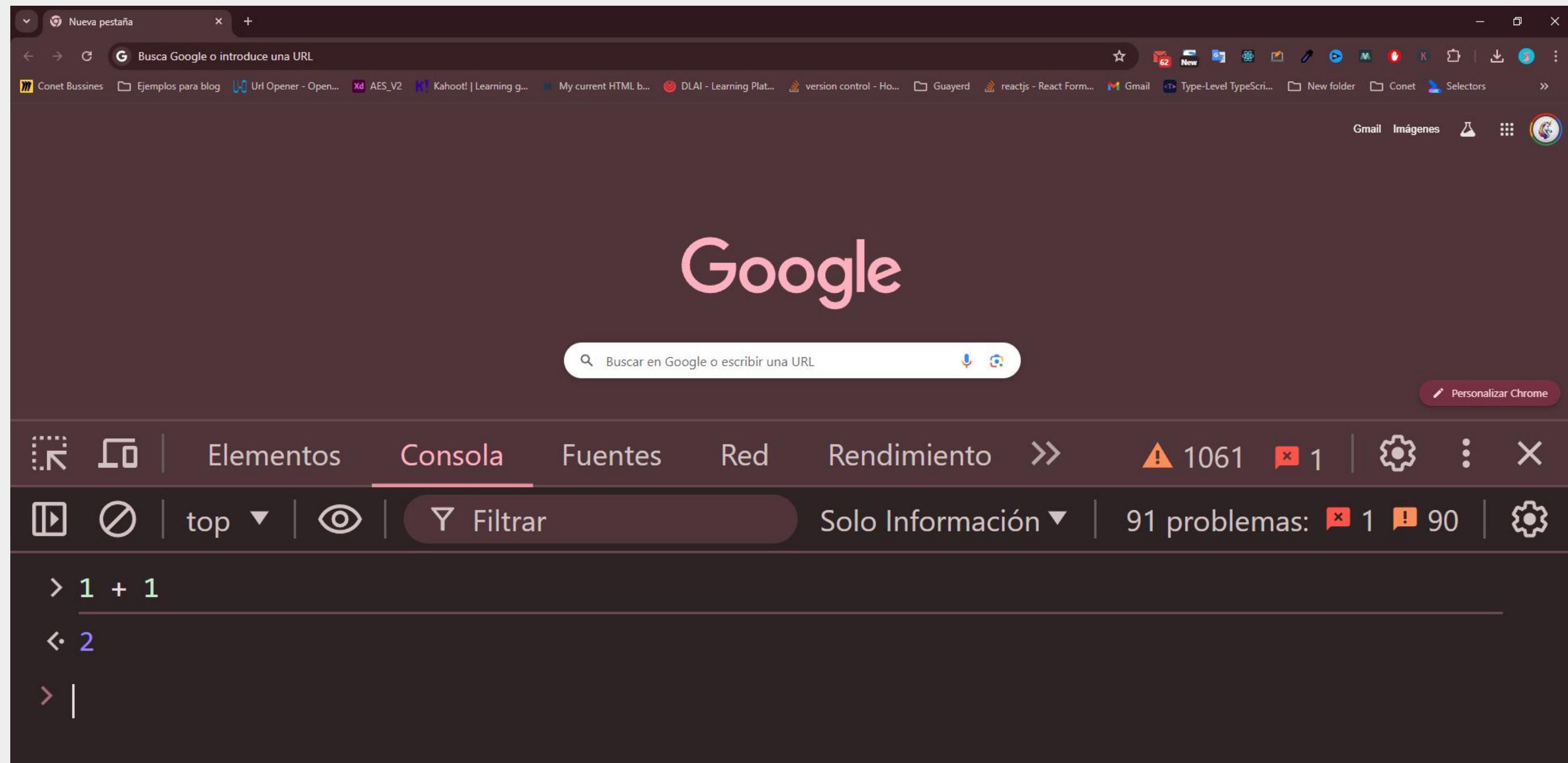
# Dev Tools

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

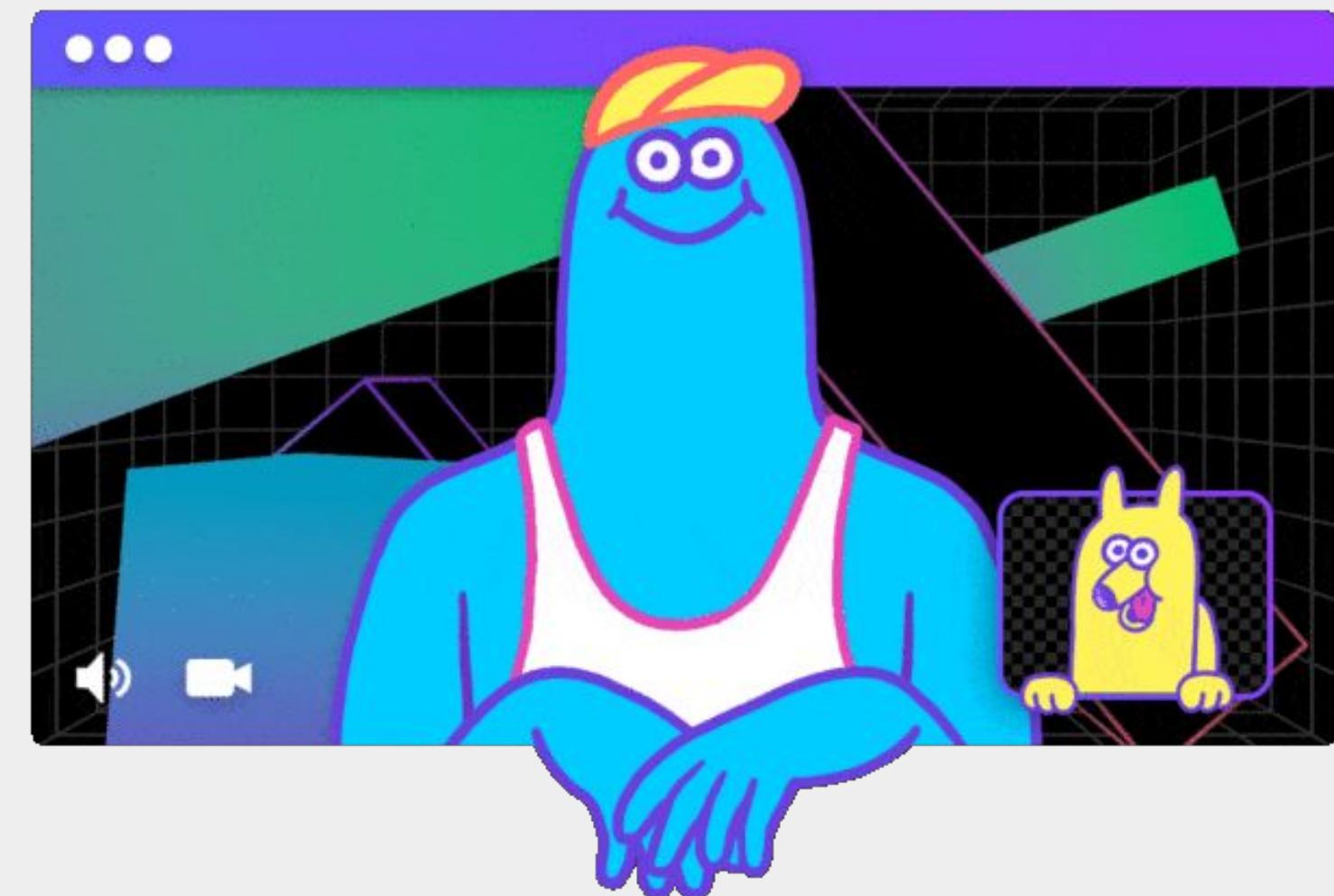


# Dev Tools (APRETÁ F12)



# Insertar Javascript

en HTML



# Etiqueta <script></script>

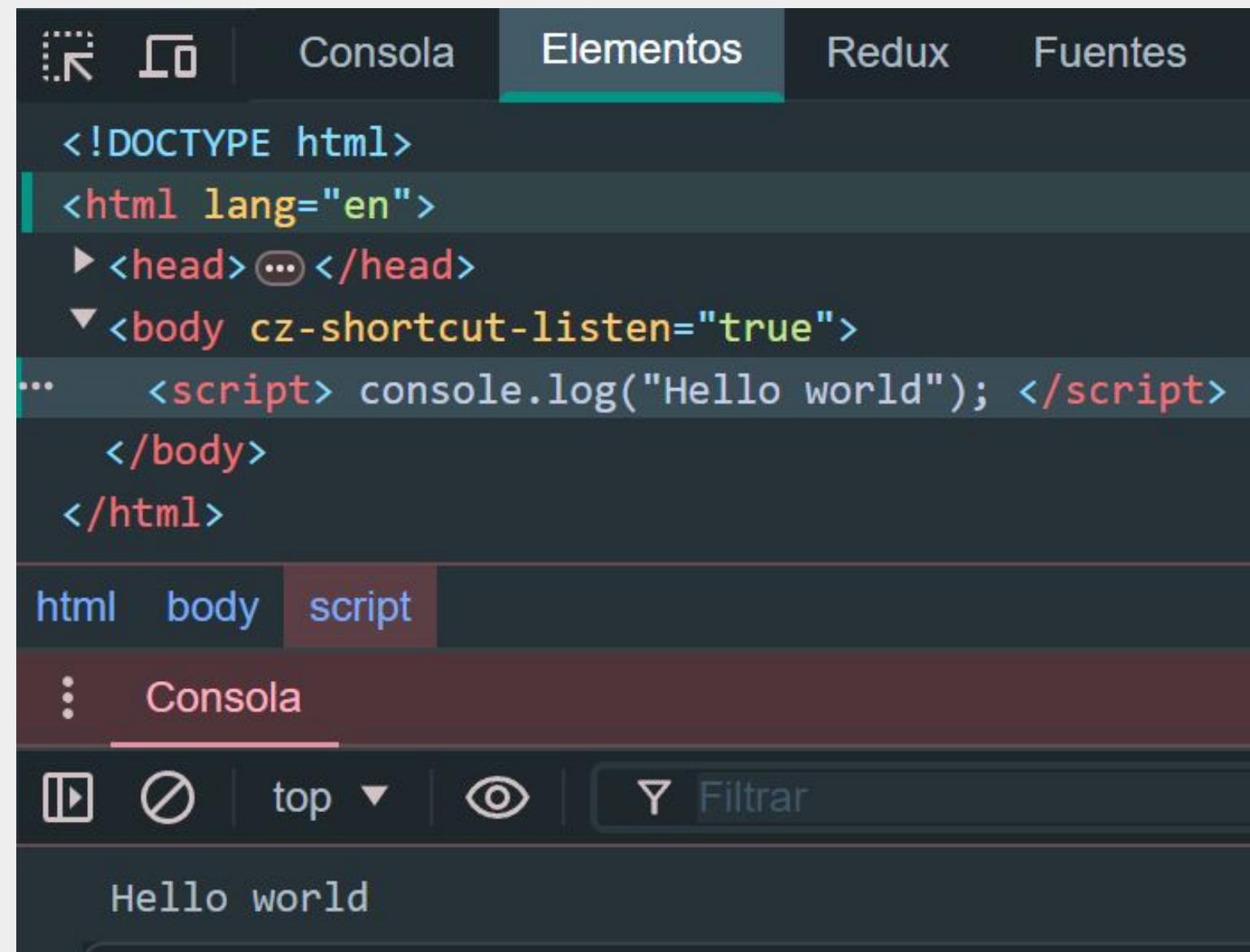
A través de etiquetas script podemos insertar Javascript en nuestro HTML.



```
<!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>
```

The screenshot shows the Visual Studio Code interface with two open files:

- index.html**: Contains the following code:

```
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>
```
- script.js**: Contains the following code:

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

The file structure on the left shows a folder named "CLASE5" containing "index.html" and "script.js". The "script.js" file is currently selected in the Explorer sidebar.

**"Ahora con Internet los niños se  
educa n 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 miembrxs deben actualizar su repo local

# 🔍 retro

¿Cómo nos fué?

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

