



APRENDE A PROGRAMAR WEB APPS

Latteware Inc

Daniel Zavala

siedrix+latteware@gmail.com

Twitter: @siedrix

Richard Kaufman-López

richardbkaufman+latteware@gmail.com

twitter: @sparragus

Elizabeth Becerril

Catapulta

¿Qué es un programa?

¿Qué se necesita para
aprender a programar?





No es fácil, pero es posible
y más importante, es
gratificante

Practica y perseverancia

Aplicaciones

Las partes de una aplicación
son:

Datos

Input/Output

Procesamiento de datos

Temario de hoy

Datos

Variables

Sencillos

- Booleans
- Numbers
- Strings

Utiles

- Objects
- Arrays

Procesamiento de datos

Condicionales

if, else, else if

Iteradores

forEach

Funciones

Metodos

Callbacks

Módulos

Cómo empaquetar, reusar y
compartir nuestro código

Hello world

> *node nombreDelPrograma*

¿Qué hacer en caso de un error?

Datos y variables

Variables

Son cajas de zapatos donde
guardamos cosas

```
var nombreDeLaVariable
```

Booleans

Verdadero o false

true

false

Numbers

Sirve para representar unidades

1,2,3,4,5,6,7,8,9,0

Sumar 2 números.

Strings

Sirve para representar un
palabras o párrafos.

“”

Concatenar 2 strings

Objetos



key:value

Arrays

Es una lista de elementos.



Los arreglos tienen métodos como `push`, `pop` y atributos como `length`

Procesamiento de datos

If

Sirve para comparar y decidir si hacer algo.

```
if ( COMPARISON ) {  
    // Do something  
}
```

else

Sirve para comparar y decidir entre 2 posibles opciones.

```
if ( COMPARISON ) {  
    // Do something  
}  
else {  
    // Do something else  
}
```

else if

Sirve para comparar y decidir entre múltiples opciones.

```
if ( COMPARISON ) {  
  
    // Do something  
  
} else if ( COMPARISON ) {  
  
    // Do second option  
  
} else {  
  
    // Do something else  
  
}
```

forEach

Es una función que se le aplica a cada elemento de un arreglo

```
array.forEach(function(i){  
    console.log(i)  
})
```


Funciones

Funciones

Las funciones son maneras de repetir las mismas instrucciones cada vez que lo necesitemos.

```
var fn = function(argumentos){
```

```
    // Do something
```

```
    return something
```

```
}
```

```
fn()
```

Callbacks

Son un caso especial de funciones que se ejecuta cuando se termina una acción.

```
tarea({}, function(err, data){  
    jugarUnRato()  
})
```

> npm init

crea package.json

```
> npm install inquirer --save
```

Construyamos cosas

Módulos

Módulos

Son archivos que tienes funciones y objetos que podemos usar múltiples veces y compartir

```
module.exports = unObjetoOFuncion
```

```
var modulo = require('./mi/modulo');
```


Tarea