



Elementos aprendidos
durante las sesiones de

► **JavaScript 2**

| | |
|---------------------|---|
| HTML | Árbol DOM |
| Modelo/ Interfaz | Modelo de la estructura de una página web |
| — | |

| | |
|------------------|---|
| HTML | Id |
| Atributo HTML | Permite dar un nombre identificador a un elemento del árbol DOM |
| — | |

| | |
|------------------|------------------------------------|
| HTML | img |
| Etiqueta HTML | Inserta una imagen a la página web |
| — | |

| | |
|------------------|---|
| HTML | src |
| Atributo HTML | Indica al navegador la ubicación de una imagen o script fuente. |
| — | |

| | |
|---------|---|
| JS | document.getElementById() |
| Función | Permite obtener el elemento identificado con ID |
| — | |

| | |
|----------|--|
| JS | .innerHTML |
| Atributo | Cambia el contenido de cualquier elemento DOM de una página usando JS. |
| — | |

| | |
|---------|---|
| JS | \$() |
| Función | Función de jQuery para seleccionar un elemento del árbol DOM. |
| jQuery | |

| | |
|----------|---|
| JS | jQuery |
| Librería | Librería de funciones definidas en JavaScript para manipular el DOM |
| — | |

| | |
|---------|--|
| JS | .fadeOut() |
| Función | Hace desvanecer el contenido de un elemento del árbol DOM, en un tiempo determinado. |
| jQuery | |

| | |
|---------|---|
| JS | .fadeIn() |
| Función | Hace aparecer lentamente el contenido de un elemento del árbol DOM, en un tiempo determinado. |
| jQuery | |

JS

`.setTimeout()`

Función

Permite la ejecución de una función en un tiempo determinado.

-

JS

`Math.floor()`

Función

Función que permite redondear números decimales hacia abajo.

-

JS

`Math.random()`

Función

Selecciona un número al azar entre 0 y 1.

-

JS

`document.write()`

Función

Muestra en el documento de nuestra página el contenido especificado.

-

JS

`.click()`

Función

Permite ejecutar una función al hacer click sobre el objeto.

jQuery

JS

`Math.sqrt()`

Función

La raíz cuadrada del número entre paréntesis.

-

JS

`return`

Palabra clave

Permite salir de un contexto obteniendo, opcionalmente, algún valor de este.

-

JS

`if() {} else {}`

Estructura de control

Si condición de `if()` es verdadera se realizará lo indicado en las llaves`{...}`, si la condición es falsa se ejecuta `else{...}`, que sería otra acción.

-

JS

`alert()`

Función

Genera una casilla de alerta con un mensaje definido.

-

JS

`.getContext()`

Función

Contexto gráfico del dibujo "2D".

Canvas

| | |
|---------|---|
| JS | .fillRect() |
| Función | Crea un rectángulo con los valores asignados dentro del paréntesis. |
| Canvas | |

| | |
|----------|--|
| JS | .fillStyle |
| Atributo | Permite elegir el color con el cual se rellenará la figura creada. |
| Canvas | |

| | |
|---------|--|
| JS | .beginPath() |
| Función | Orden para dar inicio al dibujado del trazo. |
| Canvas | |

| | |
|----------|----------------------------|
| JS | .lineWidth |
| Atributo | Ancho del trazo a dibujar. |
| Canvas | |

| | |
|----------|-------------------------------------|
| JS | .strokeStyle |
| Atributo | Color y estilo del trazo a dibujar. |
| Canvas | |

| | |
|---------|---|
| JS | .moveTo() |
| Función | Posiciona el cursor de dibujo en las coordenadas especificadas. |
| Canvas | |

| | |
|---------|---|
| JS | .lineTo() |
| Función | Avanza hacia coordenadas asignadas en paréntesis. |
| Canvas | |

| | |
|---------|------------------------------|
| JS | .stroke() |
| Función | Orden para dibujar el trazo. |
| Canvas | |

| | |
|---------|---|
| JS | setInterval() |
| Función | Ejecuta una función con la frecuencia especificada. |
| - | |

| | |
|---------|--|
| JS | clearRect() |
| Función | Limpia un área rectangular del lienzo según los valores asignados en paréntesis. |
| Canvas | |

| | |
|--------|--|
| JS | <code>var obj = {}</code> |
| Objeto | Define un objeto y lo asigna a una variable. |
| - | |

| | |
|--------|--|
| JS | <code>nombreObjeto</code> |
| Objeto | Al llamarse en la consola, muestra todas las propiedades del objeto. |
| - | |

| | |
|----------|---|
| JS | <code>nombreObjeto.propiedad</code> |
| Atributo | Al llamarse en la consola, muestra el valor de la propiedad del objeto. |
| - | |

| | |
|----------|--|
| JS | <code>nombreObjeto.propiedad = valor</code> |
| Atributo | Le asigna un valor a la propiedad, ya sea un número, un string, o un objeto. |
| - | |

| | |
|--------|---|
| JS | <code>nombreObjeto.otraPropiedad = function() {}</code> |
| Método | Asigna una función como método de un objeto. |
| - | |

| | |
|---------------|--|
| JS | <code>this</code> |
| Palabra clave | Hace referencia al objeto en el cual estamos trabajando. |
| - | |

| | |
|---------------|---|
| JS | <code>new</code> |
| Palabra clave | Crea una nueva instancia de un objeto a partir de un constructor. |
| - | |

| | |
|--------|---|
| JS | <code>var nombreObjeto = new Constructor()</code> |
| Objeto | Crea un objeto a partir de un constructor. |
| - | |