

# Manual Instructor

## Comenzará cubriendo los siguientes puntos

### Conceptos Básicos de Programación

- Qué es un programa
- Programas secuenciales, condicionales (estructuras de control de flujo), iteraciones (cíclicos)
- Qué es un pseudo-código
- Para qué nos sirve planificar

### Qué es JS

- Conociendo la sintaxis de JS
- Cómo implementar JS en nuestro HTML
- Comentarios
- Primer script con una ventana de alerta

### Variables

- Tipos de variables
- Específicamente se profundizará en string, numéricas (float, enteros), booleanos
- Los arreglos y los objetos se dejarán para profundizar más adelante solo se mencionaran

### Operadores

- Operadores básicos de JS
- Matemáticos, lógicos, asignación, relacionales, incremento, decremento

### Output

- `document.write()`

- `console.log()`
- ventanas de prompt y confirmación (se mostrarán en base a los laboratorios, en la clase siguiente se profundizará en ambas)
- `parseInt()` y `parseFloat()`, se encuentran para ser dados en el último laboratorio

## Errores

- Qué son
- cómo manejarlos
- tipos
- herramientas de desarrollador

nota: todos los laboratorios a partir del 3 están en la sección de descargas