

Programación Estática y Laboratorio Web

JavaScript



Universidad Nacional del Comahue
Facultad de Informática
Departamento de Programación



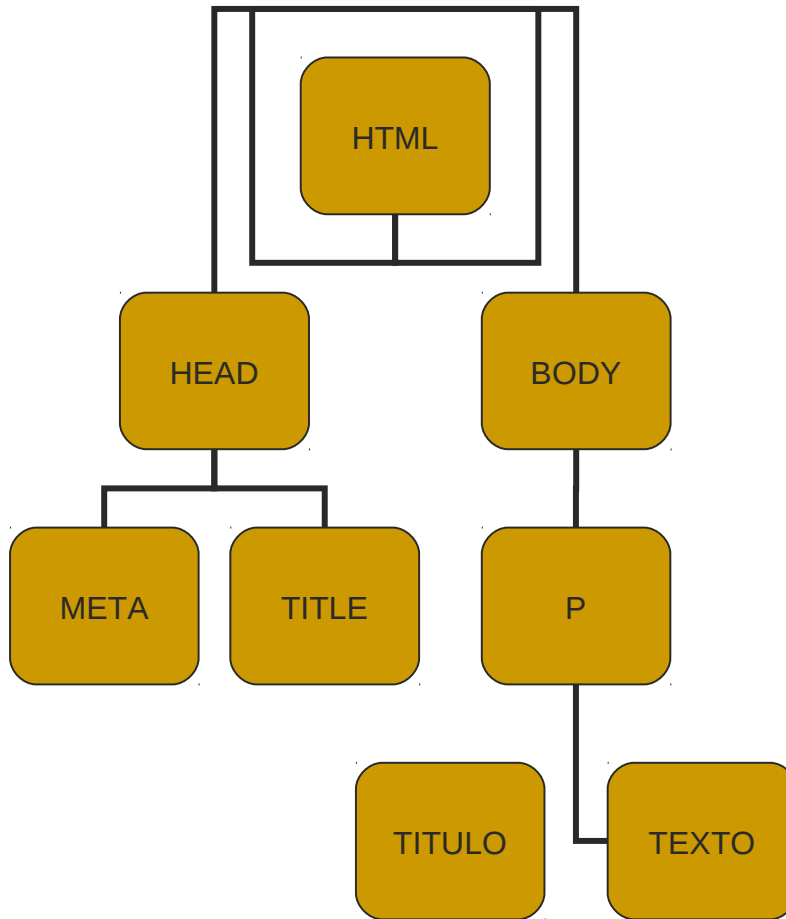
[Debug javascript]

- Cuando el código javascript tiene un error de compilación o ejecución la ejecución se suspende.
- En Firefox se puede observar un detalle de los errores javascript en la consola javascript. Menú – Herramientas – Consola JavaScript o Consola Errores

[DOM

- Document Object Model.
- Permite acceder a cualquiera de los objetos que forman el documento como si fuera un árbol.
- Permite modificar cualquiera de las propiedades de los objetos que forman parte del documento.

DOM



```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD
XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR
xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=iso-8859-1"
/>
    <title>TITULO</title>
  </head>
  <body>
    <p>TEXTO</p>
  </body>
</html>
```

[Recorrido DOM]

- Object. Cuaquier objeto del DOM.
- Colecciones
 - `childNodes[]`. Array de objetos hijos en el DOM.
- Propiedades
 - `parentNode`. Referencia al objeto contenedor.
 - `tagName`. (P, A, TABLE, TR.....)
 - `nodeType`. (1=Element)
 - `nodeValue`. (solo para nodos hojas tipo texto)
- `document.childNodes[0]`. Hace referencia al objeto raiz html.

[DOM Tipos de Nodos]

- Document, nodo raíz del que derivan todos los demás nodos del árbol.
- 1= Element, representa cada una de las etiquetas XHTML. Se trata del único nodo que puede contener atributos y el único del que pueden derivar otros nodos.
- 2= Attr, se define un nodo de este tipo para representar cada uno de los atributos de las etiquetas XHTML, es decir, uno por cada par atributo=valor.
- 3= Text, nodo que contiene el texto incluido en una etiqueta XHTML.
- 8= Comment, representa los comentarios incluidos en la página XHTML.
- EjemploJS018DOMRecorrido.html

[Variable this]

- Esta variable hace referencia al objeto sobre el cual se está ejecutando el código javascript.
- Se utiliza para realizar cambios a los objetos en los que se ejecutan eventos.
- Ejemplos de uso:
 - `onmouseover="this.style.borderColor='gray';"`
 - `onmouseout="this.style.borderColor='silver';"`
- `EjemploJS019This.html`

[Objeto Table]

- Objeto utilizado para manipular Tablas.
- Colecciones:
 - `rows[]`. Array con las filas de la tabla.
- Propiedades
 - `innerHTML`. Contenido html.
- Métodos
 - `insertRow(indice)`. Inserta una fila en la posición `indice`.
 - `deleteRow(indice)`. Borra la fila que se encuentra en la posición `indice`.

[Objeto Row]

- Objeto utilizado para manipular las filas de una Tabla.
- Colecciones:
 - `cells[]`. Array con las celdas de la fila.
- Propiedades
 - `innerHTML`. Contenido html.
 - `rowIndex`. Índice de la fila en el Array de la tabla.
- Métodos
 - `insertCell(indice)`. Inserta una celda en la posición índice.
 - `deleteCell(indice)`. Borra la celda que se encuentra en la posición índice.

[Objeto Cell]

- Objeto utilizado para manipular las celdas de una fila.
- Propiedades
 - innerHTML. Contenido html.
 - cellIndex. Índice de la celda en el Array de la fila.
 - rowSpan. Cantidad de filas que ocupa.
 - colSpan. Cantidad de columnas que ocupa.
- EjemploJS020TableRecorrido.html
- EjemploJS020TableActualizacion.html

[Referencias y Links]

■ Tutoriales

- http://www.wikilearning.com/tutorial/completo_tutorial_de_javascript/4466
- <http://www.w3schools.com/js/default.asp>

■ Estándar

- <http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm>

■ Libro

- Introducción a JavaScript, Autor: Javier Eguíluz Pérez
http://www.librosweb.es/javascript/pdf/introduccion_javascript.pdf