



OBJETOS INCORPORADOS, LIBRERIAS

En el ámbito de la programación, el término librería hace referencia a una **librería de programas**. Las librerías de programas siempre alojan subprogramas que facilitan la programación gracias a sus funciones de ayuda. Las librerías o bibliotecas siempre están vinculadas a un software que accede a las funciones correspondientes de una librería de programas cuando las necesita. Como consecuencia, dichas bibliotecas solo funcionan en el entorno de un programa y no pueden ejecutarse de manera independiente.

EJEMPLOS DE LIBRERIAS

JQuery

jQuery es la más utilizada de todas las librerías JavaScript. Esto se debe, entre otras razones, a que posibilita la escritura de código jQuery en cualquier tipo de navegador y que para ello existen numerosos plugins. jQuery se utiliza sobre todo como una práctica interfaz de **DOM** y ofrece numerosas funciones: los selectores de CSS3 permiten seleccionar y manipular fácilmente los elementos de las páginas web.

Dojo Toolkit

Dojo Toolkit está diseñado para **realizar aplicaciones web y contenidos web dinámicos**. Sus componentes más importantes son Dojo, el programa principal, y Dijit, un módulo para interfaces gráficas de usuario que permite incorporar elementos en la página con ayuda de widgets predefinidos. Dojo puede utilizarse con el DOM y con Ajax.

Zepto

Zepto es una librería JavaScript **muy liviana**: mientras que jQuery convence, sobre todo, por su funcionalidad, esto mismo es lo que intimida a muchos desarrolladores, y es que dicha biblioteca de JavaScript puede resultar muy compleja. La minimalista Zepto es mucho más ligera, por lo que se carga más rápido y ocupa menos espacio, pudiendo integrarse así en aplicaciones móviles.

React

En 2013 se publicó como una librería JavaScript de código abierto para **crear interfaces de usuario**. Lo característico de React es que no solo se puede utilizar en clientes de páginas web, sino también en el servidor o durante el desarrollo de aplicaciones. Asimismo, esta biblioteca de JavaScript destaca también por el one direction data flow (flujo de datos en una dirección): esta técnica proporciona un código estable en el que los cambios en el código jerárquicamente inferior no pueden influir en el superior. Así, los cambios solo pueden tener efecto en la dirección opuesta.

Objetos incorporados

Las clases que se encuentran disponibles de manera nativa en JavaScript, y que vamos a ver a continuación, son las siguientes:

- **String**, para el trabajo con cadenas de caracteres.
- **Date**, para el trabajo con fechas.
- **Math**, para realizar funciones matemáticas.
- **Number**, para realizar algunas cosas con números
- **Boolean** trabajo con boléanos.