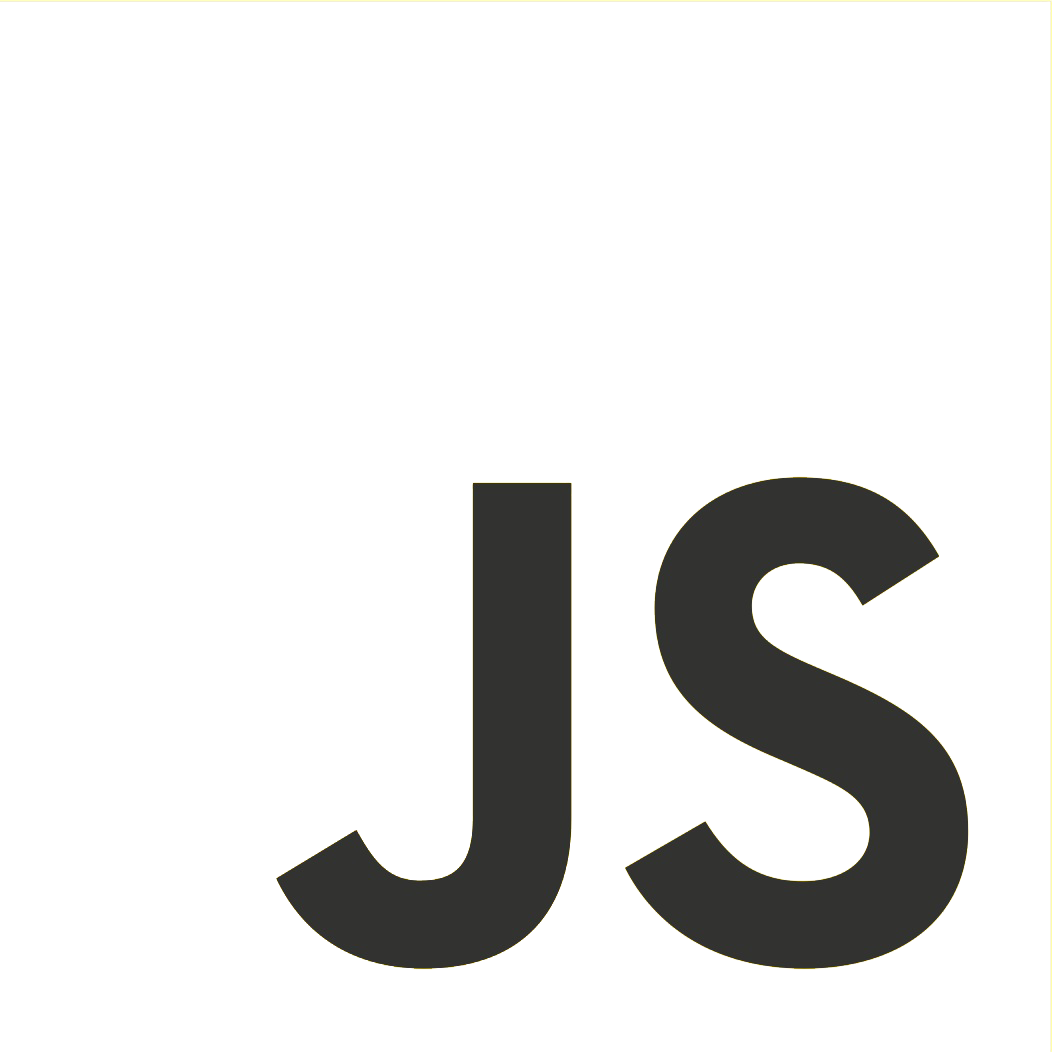
*Lanford Gabriel Murillo*

Resumen final JavaScript intermedio



**¿Qué es JavaScript?**

JavaScript es un lenguaje de scripting multiplataforma, orientado a objetos. JavaScript es un pequeño y liviano lenguaje; no es útil como lenguaje independiente, pero está diseñado para ser fácilmente embebido en otros productos y aplicaciones, como ser web browsers. Dentro de un entorno de desarrollo, JavaScript puede ser conectado a los objetos de este entorno y proveer un control programático sobre ellos.

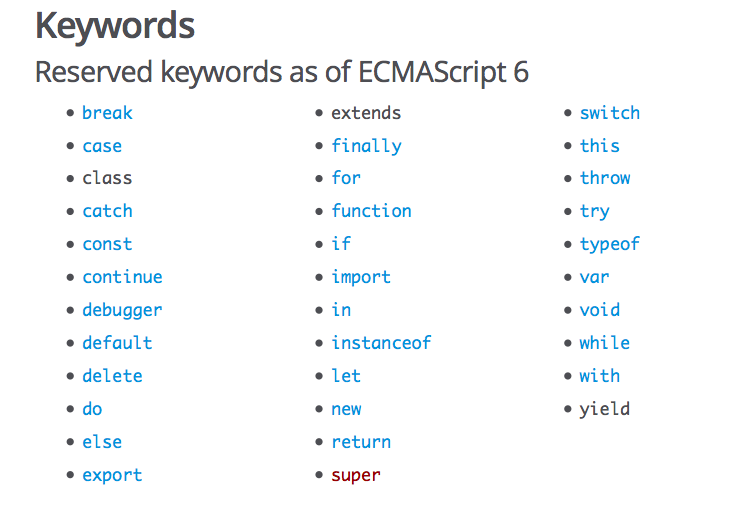
**JavaScript y Java**

Javascript y Java son similares en algunos puntos, pero fundamentalmente diferentes en otros. El lenguaje Javascript se parece al de Java pero no tiene el tipado estático y comprobación de tipos fuerte. Javascript tiene sintaxis, convenciones de nombres y controles básicos de flujo parecidos a los de Java,  por eso es que se le cambio el nombre de Livescript a JavaScript.

En contraste con el sistema de clases construidas por declaraciones en tiempo de compilación de Java, Javascript soporta un sistema en tiempo de ejecución basado en un pequeño número de tipos de datos que representan valores numéricos, booleanos, y cadenas. Javascript tiene un modelo de objetos basado en prototipos en lugar del más común modelo de objetos basado en clases. El modelo basado en prototipos provee herencia dinámica; esto es, lo que se hereda puede variar para objetos individuales. Javascript también soporta funciones sin ningún requerimiento declarativo especial. Las funciones pueden ser propiedades de objetos, ejecutándose como métodos débilmente tipados.



 **Buenas prácticas de JS**



* Evita usar variables globales.
* Siempre declara variables locales.
* Nunca declares: números, strings o booleans como objetos.
* No uses: new Object()
* Usa {} en lugar de new Object().
* Usa “” en lugar de new String.
* Usa 0 en lugar de new Number().
* Usa false en lugar de new Boolean().
* Usa [] en lugar de new Array().
* Usa /()/ en lugar de new RegExp().
* Usa function (){} en lugar de new function().
* Usa el comparador de tipo estricto “===”.
* Evita utilizar eval(). Esta función puede ejecutar texto como código y representa problemas de seguridad.
* Undefined no es lo mismo que null:
* En JS, **null** es para objetos, mientras que **undefined** es para variables.
* Trata de no usar with, ya que tiene un efecto negativo en la velocidad de procesamiento y crea un desorden en el scope de las funciones.