Clase #1

Lenguajes de la web

Html: ES EL ENCARGADO DE GENERAR LA ESTRUTURA DE LA WEB DEL DOCUMENTO

Css: ES EL RESPONSABLE DE DAELE ESTILOS A NUESTRA PAGINA WEB

Javascrip: ES QUIEN SE ENCARGA DE DAR INTERACION A TODO EL SITIO WE O APLICACIÓN

APLICACIONES WEB

Se realizan principal mente para que se tenga una interacción con el usuario y podamos darle vida aun sitio web

JAVASCRIBT

es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente para aprobar dinamismo a un sitio web o una aplicación web

front end : navegador web html.css.javascrib

back end toda la parte interna del código que interpreta a el código de front end

javascript se utiliza tanto en el front end como en el backend

HISTORIA DE JAVASCRIPT

La primera aparición publicada de javascript la encontramos en el a;o 1995 cuando se utiliza como herramientas del navegador Netscape navigator

Algoridmos: un algoritmo es un conjunto de procedimientos o funciones ordenados que se necesitan para realizar

SINTAXIS Y CODIGO

Codifo de javascrip

Javascript tiene sus proppias reglas para la sintaxis, aunque respeta los estándares de muchos lenguajes de programación lógicos.

Nuestro código de javascript se asocia al archivo html que se carga en el navegador .

Tenemos dos maneras de escribir código javascript en nuestras aplicaciones web

¿Cómo ESCIBIR CODIGO JS?

Dentro de un archivo html, entre medio de las etiquetas <script>

Ejemplo # Primera forma

<script>  
 // aui se escribe el código JS

</script>

Segunda forma

En un archivo individual con extensión.js

Ejemplo: mi-archivo.js

Se vincula con la etiqueta <script>

Recuerda no utilizar espacios ni mayúsculas en los nombres del archivo.

<script src = “js/main.js”><script>

SINTAXIS

Reglas básicas

* No se tienen en cuenta los espacios en blanco y las nuevas líneas (al igual que HTML).
* Case sensitive: se distingue mayúsculas de minúsculas.
* Se pueden incluir bloques de comentarios

Palabras reservadas del lenguaje

Palabras reservadas

Son aquellas que se utilizan para construir las sentencias de JavaScript y que por tanto no pueden ser utilizadas libremente.

Texto, Carta

Descripción generada automáticamente

Variables

Es un espacio de la memoria el cual va cambiando conforme se requiera y guarda los datos que le peidas por ejemplo

Let apellido = ”juan ”

Promt es una función donde el usuario va poder ingresar un dato y se va a guardar en una variable

CLASE # 02

Palabras clave :

parseInt = funciona para convertir un numero que esta en cadena de texto a un formato de numero natural

parsefloat= funciona par convertir cadenas de texto en números naturales

OPERADORES LOGICOS

== MISMO TIPO DE DATO

&& SI SOLO SI LAS DOS CONDICIONES SON VERDADERAS

CLASE #3

CICLOS /ITERACIONES

Condicionales : son estructuras que nos permiten tomar una decisión dependiendo de una condición

Estructura:

If: es la mas utilizada en la mayoría de los lenguajes, si la condición se cumple (es decir si su valor es true) se ejecutan todas las instrucciones que se encuentran dentro de los {….}, si la condición no se cumple, no se ejecutara ninguna instrucción que este dentro del {…}

Else if :en ocasiones las decisiones no son solo de si se cumple hazlo y si no se cumple no lo hagas, normalmente las condiciones son tipo, si se cumple esta condición, hazlo: si no se cumple haz esto otro

Ciclos en JavaScript

Los ciclos o también conocidos como bucles son un modo rápido y sencillo para hacer algo repetitivamente

Si queremos hacer una operación mas de una vez en el programa de forma consecutiva se usaran los siguientes bucles de javaScript FOR, WHILE O DO WHILE

Tipos:

Ciclos por conteo : repiten un bloque de código un numero de veces especificas. Estructura FOR

Ciclos condicionales :repite un bloque de código mientras la condición evaluada es verdadera. Estructura while y do while

Sentencia Break: A veces cuando escribimos una estructura de for necesitamos que bajo cierta condición el ciclo se interrumpa. Para eso se utiliza la sentencia BREAK

Sentencia CONTINUE A veces cuando escribimos una estructura for, necesitamos que bajo cierta condición, el ciclo saltee esa repetición y siga con la próxima, para eso se utiliza la sentencia Continue

CLASE #04

Funciones todo esta en el visual jejeje

CLASE #04

LOS OBJETOS SON UNA COLECCIÓN DE DATOS RELACIONADOS ENTRE SI