

# UT01 Orientación de la unidad

En esta primera unidad vamos a hacer una introducción del uso de JavaScript en una aplicación o en un sitio web. Los elementos que vamos a trabajar son los siguientes:

- **Navegadores web.** Una aplicación web debe ser probada en más de un navegador para verificar que su funcionamiento es el correcto. Los navegadores no implementan de la misma forma los estándares dictados por la W3C o ECMAScript. Con la siguiente web podemos ver que elementos, propiedades CSS y APIs JavaScript han sido implementados en cada versión del navegador.  
<https://caniuse.com/>
- **Editores código JavaScript.** Tenemos que elegir un editor que nos permita desarrollar una aplicación JS. Como editores podemos encontrar dos tipos:
  - **Editores del lado del cliente.** Estos editores están especializados en desarrollar código ejecutado en un navegador, por ejemplo JS, CSS o HTML. Entre este tipo de editores podemos encontrar:
    - **VSCode (Recomendado)**
    - **Brackets (Recomendado)**
    - Atom
    - Sublime Text
  - **Editores en el lado del servidor.** Editores que forman parte de un entorno integrado de desarrollo, especializados en el desarrollo de código en el lado del servidor como son PHP, Java o .NET. Los editores más representativos son:
    - Visual Studio
    - Eclipse
    - Netbeans

Como recomendación sería mejor utilizar un editor especializado en la creación de código en el lado del cliente. En mi opinión, los dos mejores son VSCode de Microsoft y Brackets, ambos son gratuitos y están integrados con funciones de tipo intellisense para facilitar la edición.

- **Validación del HTML.** Todas nuestras páginas HTML deben cumplir estrictamente el estándar HTML creado por W3C, especialmente deberíamos utilizar la versión HTML5. La herramienta para validar y ver los errores de una página es [validator.w3.org](http://validator.w3.org).
- **Introducción a JavaScript.** Mediante un ejercicio paso a paso vamos a revisar dónde y cómo podemos integrar código JavaScript en una página HTML. Revisar contenido personalizado.
- **Herramientas de depurado.** Por último, vamos a estudiar qué herramientas debemos utilizar para depurar nuestro código en caso de encontrar fallos de ejecución, especialmente puntos de interrupción y la consola del Intérprete de JavaScript. Revisar contenido personalizado.

La tarea de evaluación de esta unidad será una serie de ejercicios para cada uno de los puntos anteriores. La dificultad de esta tarea es bajo por lo que todos los alumnos deberán poder superarla con una valoración de 10.