

1.

¿Para qué sirve la función `prompt` en JavaScript?

Nos permite mostrar mensajes a usuarios de forma invasiva.

REPASAR CLASE

2.

Vas a crear una variable y asignarle un valor. ¿Dónde se almacena este contenido?

Los archivos se guardan en el disco duro cuando escribimos el código.
Las variables se guardan en memoria RAM cuando ejecutamos el código.

3.

¿Cómo llamamos a los textos en la industria de la programación?

String

4.

¿Qué símbolo nos permite diferenciar `texto` de `variables` en la programación?

Comillas

5.

Quieres crear un archivo llamado `main` para guardar tu código JavaScript. ¿Cuál debe ser su nombre completo (con extensión)?

`main.js`

6.

¿Cuál es la principal etiqueta en HTML donde puedes guardar las demás etiquetas de tu sitio web?

`body`

REPASAR CLASE

7.

¿En qué orden carga el HTML de nuestro sitio web?

De arriba hacia abajo.

8.

¿Qué etiqueta en HTML nos permite escribir código JavaScript?

Ninguna etiqueta de HTML nos permite escribir código JavaScript.

Siempre deben ir separados.

REPASAR CLASE

9.

JavaScript es el único lenguaje que voy a aprender para mi carrera profesional en programación.

Falso. JavaScript es un gran lenguaje de programación. Muchos otros también aportarán a mi aprendizaje.

10.

¿Qué tipo de selector en CSS es el siguiente: `#titulo`?

id

11.

¿Qué propiedad y valor de CSS podemos asignarle a un elemento padre con el que queremos empezar a trabajar usando CSS Grid?

```
display: grid;
```

12.

¿Qué propiedad y valor de CSS debemos usar si queremos crear dos columnas de 100px cada una usando CSS Grid?

```
grid-template-columns: 100px 100px;
```

13.

¿Cuál de las siguientes líneas de código nos ayuda a modificar los estilos de un elemento en particular únicamente en dispositivos con tamaño de 0px a 360px?

```
@size (max-width: 360px)
```

REPASAR CLASE

14.

¿Qué significa el "this" al momento de construir nuestra clase?

La palabra clave "this" se refiere al objeto actual en el que se está escribiendo el código.

15.

¿Para qué se utiliza el método .push?

Es un método que se utiliza con los arreglos que nos permiten agregar uno o más elementos al final de arreglo y nos regresa la nueva longitud del mismo

16.

¿Cuál es la propiedad que nos permite agregar HTML desde JavaScript?

```
innerHTML
```

17.

¿Cómo agregamos una imagen a un canvas?

```
drawImage()
```

18.

¿Al usar la función clearRect() del contexto de un canvas se borra todo el contenido del canvas?

Falso

REPASAR CLASE

19.

¿Cómo logramos que una función se ejecute cada cierto tiempo?

```
setInterval()
```

20.

¿Cuál es el evento que se ejecuta cuando dejamos de presionar una tecla?

```
keyup
```

21.

¿Qué es el backend?

Es todo el código que se ejecuta en el proveedor de servicios o servidor.

22.

¿Cuál es la arquitectura de red de la web?

Cliente-Servidor

23.

¿Cuál es el protocolo que nos permite solicitar y recibir recursos en la web?

HTTP o HyperText Transfer Protocol

24.

¿Para qué sirve el dominio o la IP?

Para identificar a una computadora en una red de internet.

25.

¿Qué significa JSON?

JavaScript Object Notation