



Programación en Java Script (Parte 4)

Facilitador: Ing. Esp. Vidermid Sánchez









@ingenieriadigitalsc



+584147464801





```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <link rel="shortcut icon" href="#">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>POO JS</title>
</head>
<body>
 <h4>HTML DESDE JS</h4>
  En el presente ejemplo vamos a poder
cambiar valores y propiedades a elemento HTML desde código Java Script con el uso de funciones nativas,
funciones anidadas y funciones realizadas por el desarrollador
  <script src="libreria2.js"></script>
</body>
</html>
```



```
//Elemento que cambiará y sobre el cual se presionará click//
const elemento = document.querySelector("#parrafo");
// listener sobre el elemento, al presionar click llama al "desaparecer"
// luego de 850 ms cambia el texto, y finalmente llama al "aparecer" para mostrar nuevo texto.
elemento.addEventListener("click", () => {
 desaparecer(elemento);
 /*setTimeout() es una función nativa de JavaScript que establece un temporizador en milisegundos
para ejecutar una función callback al finalizar dicho temporizador. Dicho de otro modo, setTimeout()
sirve para ejecutar una función tras un periodo determinado.*/
 setTimeout(() => {
  elemento.textContent = "Este es el Nuevo Texto insertado desde Java Script con el uso de Java
Script con el uso de funciones nativas, funciones anidadas y funciones realizadas por el
desarrollador";
  aparecer(elemento);
}, 850); // Tiempo que espera antes de cambiar el valor y hacer el "aparecer"
});
```



```
// funcion desaparecer el elemento html
function desaparecer(elem) {
 elem.style.opacity = 1;
 (function cambio() {
   // cambiando el valor 0.1 se puede afectar la velocidad del efecto
   if ((elem.style.opacity -= 0.1) < 0)
    elem.style.display = "none";
   } else {
    /*requestAnimationFrame informa al navegador que quieres realizar una animación y solicita
que el navegador programe el repintado de la ventana para el próximo ciclo de animación. El
método acepta como argumento una función a la que llamar antes de efectuar el repintado.*/
    requestAnimationFrame(cambio);
 })();
```





```
// funcion aparecer el elemento html
function aparecer(elem) {
 elem.style.opacity = 0;
 elem.style.display = "block";
 elem.style.color="#0000FF";
 elem.style.fontWeight= "bold";
 (function cambiar() {
  let val = parseFloat(elem.style.opacity);
  // cambiando el valor 0.01 se puede afectar la velocidad del efecto
  if (!((val += 0.005) > 1)) {
   elem.style.opacity = val;
   requestAnimationFrame(cambiar);
 })();
```



