**GLOSARIO GENERAL ENTENDIMIENTO WORLD PROGRAMMING**

**JAVASCRIPT**

* **Non-Blocking (No-Bloqueante) {**
  + **Referencia: (**<http://www.etnassoft.com/2011/01/07/cargar-javascript/>**);**
  + En javascript se presenta la situación en la que dependiendo la secuencia en la que se carguen los archivos de este tipo puede afectar el renderizado de la página web entre otras cosas. Además de posibles fallos o bugs al no cargar cuando el DOM esté listo. **}**
  + **Métodos de Solución:**
    - Método 1:
    - Utilización del atributo defer en las etiquetas <script>, esta etiqueta causará que se cargue el contenido de archivos externos de javascript después de que el DOM termine de ejecutarse. (**Nota:** con este atributo se cargarán los archivos respetando el orden en el que se encuentren, este atributo esta soportado por IE4+, Firefox 3.5+, Safari 5+, y Chorme 7+.)
    - Método 2:
    - Utilización del atributo async en las etiquetas <script>, esta etiqueta causará que se cargue el contenido de archivos externos de javascript después de que el DOM termine de ejecutarse. (Nota: con este atributo se cargarán los archivos sin asegurar el orden en el que se encuentren, la única garantía es que se cargarán antes del evento load)
    - Método 3:
    - El último método es usar etiquetas <script> dinámicas creadas con JavaScript, un ejemplo sería:
      * **var** script = document.createElement("script");
      * script.type = "text/javascript";
      * script.src = "foo.js";
      * document.getElementsByTagName("head")[0].appendChild(script);
    - Cuando un Script se insertar de forma dinámica, se comienza a descargar inmediatamente de una manera no-bloqueante. No se garantiza el orden de ejecución.
* **Ecma International{**
  + Asosiación europea para la creación de estanderes para la comunicación y la información con el fin de ofrecer un lenguaje de programación estandarizado e internacional basado en Javascript **}**

**Averiguar de** [inserción automática del punto y coma](https://stackoverflow.com/q/2846283).