

## Resumen clase #1

prompt

toLowerCase

window.confirm=

importante ver sitio w3schools best practices

revisar que es eval y hacer un resumen

buena práctica declarar variables en una sola línea

tener un balance de tener el código entendible y un poco lento y entra rápido minimizando el código en una línea

investigar de todas las palabras reservadas de javascript y las posibles palabras reservadas y las que fueron antes

## Resumen clase #2

Web browser engine = por lo que entendi es un software que toma contenido renderizado se usan típicamente en navegadores web. clientes de correo electrónico y otras aplicaciones.

Todos los navegadores utilizan un motor de renderizado , algunos de los motores de renderizado mas conocidos son:

**Trident:** el motor de internet Explorer

**Webkit:** el motor de Safari

**Presto:** el antiguo motor de Opera

**Blink:** el nuevo motor de Chrome y Opera

**Gecko:** el motor de Mozilla Firefox

**V8:** es un motor de código abierto Javascript creado por Google y esta creado en C++ y es usado por Google Chrome este compila y ejecuta el Javascript de origen, se encarga de la asignación de memoria para los objetos y elimina la basura de los objetos que ya no necesita

## Server-side and client-side programming

la comunicación del desarrollo WEB esta entre 2 partes sobre el protocolo HTTP, el **Servidor** y el **Cliente**

el servidor se encarga de recibir las páginas y el cliente solicita las páginas desde el servidor, el cliente es un navegador en internet o ver videos online , etc...

**Server-side programming:** es el nombre general para los tipos de programas que se ejecutan en el servidor como procesos de entrada del

usuario o interactuar con el almacenamiento permanente (archivos, sql , etc..)

Ejemplo los lenguajes de programación son : PHP, ASP, Net , etc...

**Client-side programming:** al igual que al lado del servidor , es el nombre para los tipos de programas que se ejecutan de lado del cliente, como la creación de WEBs alternativas formas dinámicas en la WEB, interactuar con el almacenamiento temporal y almacenamiento local (cookies, localStorage).

Ejemplos de lenguajes de programación utilizados con Javascript(principalmente) cualquier lenguaje que se ejecuta en el dispositivo cliente que interactúa con un servicio remoto es un lenguaje del lado del cliente

### Resumen clase #3

`typeof undefined // undefined`

`typeof null // object`

`null === undefined //false`

```
null == undefined // true
```

`delete` = para dejar una variable totalmente sin valor

ejemplo = `delete` objectName

hacer un repositorio en github que diga js-2015-3c

Inline scripting:

`onchange`

`onclick`

`onmouseover`

`onmouseout`

`onkeydown`

`onload`

investigar diferencia entre `onload` y `document.ready`

el `onload` si espera a q carguen las imagenes para ejecutar una funcion despues de eso

```
var test = function(){  
    console.log('hola');  
} == constructor  
console.log(typeof test);
```

constructor esta dentro de una clase que me permite la instancia del resultado

`getTime` para saber cuanto dura una funcion antes poner una variable con `Date()`;

Resumen tarea para el sábado 31

Leer hasta el capitulo 1,2,3 del libro the good parts

Lectura "Type conversion" y Mathematical Precedence

Objeto Date

POO Investigar → Constructor