

# JavaScript

# Programa del curso

---

- ◆ **Clase 1: Introducción y sintaxis**
- ◆ Clase 2: Funciones, arrays y objetos
- ◆ Clase 3: Javascript integrado a HTML
- ◆ Clase 4: DOM, selectores y elementos
- ◆ Clase 5: Eventos
- ◆ Clase 6: Formularios
- ◆ Clase 7: Ajax
- ◆ Clase 8: Ejercicio integrador

# 1. ¿Qué es Javascript?

---

# ¿Qué es Javascript?

---

JavaScript es un lenguaje de programación, orientado a la Web.

- ◆ Interpretado
- ◆ Orientado a objetos 🐼
- ◆ Débilmente tipado
- ◆ Imperativo
- ◆ ECMAScript



¿Para que nos sirve JS?

---

Javascript al ser un lenguaje de programación nos puede servir para manejar la lógica del Backend.

Además, los navegadores traen un motor de JS permitiendo ejecutar JS del lado del cliente haciendo las páginas interactivas.

---

Qué significa para ustedes  
que una página web sea  
interactiva mediante Javascript?



## Algunos ejemplos

---

- Crear HTML
- Editar Contenido de un elemento
- Editar Atributos de un elemento
- Borrar elementos
- Editar CSS de un elemento
- Pedir información a un usuario
- Abrir Ventanas
- Hacer llamadas asincrónicas
- Etc, etc, etc

# JS nos puede servir para armar...

---



## Juegos

- ◆ [CookieClicker](#)



## Galerías

- ◆ [Photoswipe](#)



## Mapas

- ◆ [Google maps](#)



## Buscadores

- ◆ [Google](#)



## Videos

- ◆ [VideoJS](#)



## Redes sociales

- ◆ [Facebook](#)

## Un largo etcétera

Correos, Chats, Data graphics, Relojes, Calculadoras, Formularios, etc ...





También nos sirve para:

---

- Aplicaciones Back-End (NodeJs, Meteor)
  - Apis
  - Interacciones con bases de datos
- Aplicaciones Front-End como React, Angular JS, VueJS
  - Facebook
- Apps Mobile multiplataforma (React Native, Ionic, NativeScript)
  - Instagram
  - Facebook





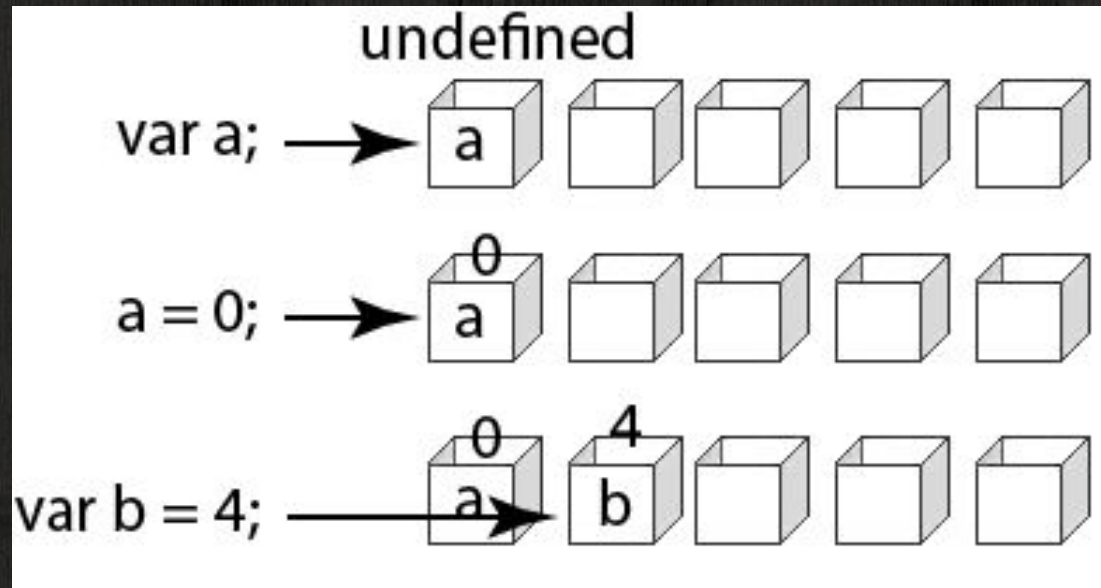
# *Sintáxis*

---



# Variables

---



# Tipos Base

---

Qué tipos de datos recuerdan?

- String
- Number
- ...
- ...
- ...

# Tipos Base

---

"pepe"	string
10.7	number
true	boolean
{}	object
[]	array
function() {}	function
null	null
undefined	undefined

## 2. Operadores

---



# Operador de asignación

---

**VAR nombre = valor;**

```
var nombre = "Pepe";
```

```
var edad = 30;
```

```
var pelisFavoritas = ["La vida es bella", "Wally"];
```

# Operadores aritméticos

---

---

```
var num1 = 5;
```

```
var num2 = 3;
```

---

```
num1 + num2
```

suma, resta

---

```
num1 * num2
```

multiplicación, división

---

```
num1 % 5
```

módulo

---

```
num1++
```

incremento

---

```
num1--
```

decremento

---

# Operadores de asignación y aritméticos

---

---

```
var numero = 10
```

---

```
numero += 2
```

---

12

```
numero -= 2
```

---

8

```
numero *= 2
```

---

20

```
numero /= 2
```

---

5

---

# Operadores de comparación simple y estricta

---

## Simple

---

==	igualdad de valor
----	-------------------

---

!=	distinto valor
----	----------------

---

<=	menor e igual
----	---------------

---

>=	mayor o igual
----	---------------

---

## Estricta

---

===	igualdad de valor y tipo
-----	--------------------------

---

!==	distinto de valor y tipo
-----	--------------------------

---



# Comparación simple

---



==



= true

# Comparación estricta

---



===



= false

# Operadores lógicos

---

&&    **Operador and (y)**

a && b

||    **Operador or (ó)**

a || b

!    **Operador negación**

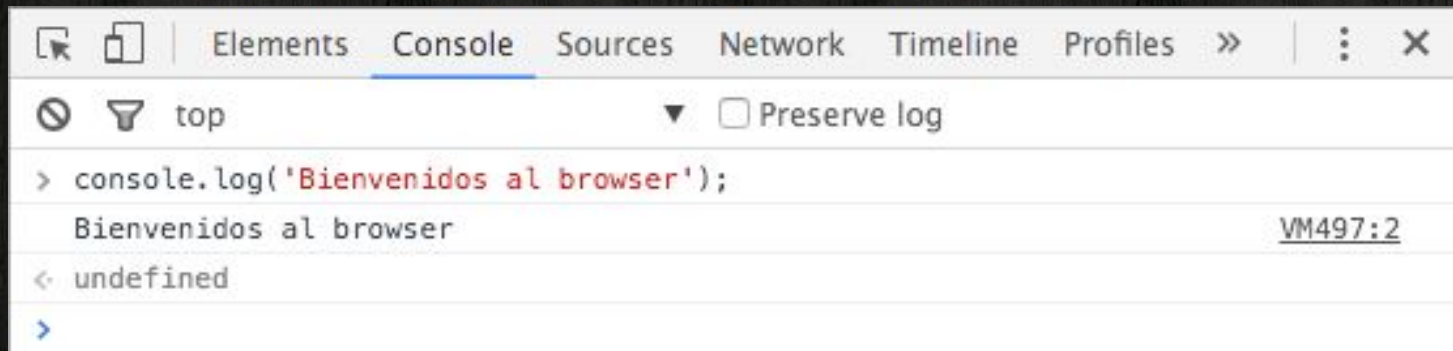
!false = true



# La consola

---

Los navegadores traen incorporada una consola para codear Javascript. Para abrirla generalmente utilizamos F12 y allí escribimos nuestro código.







**A practicar!**

**Práctica 1 - Rompehielo y Operadores**

---



*Javascript es el lenguaje más popular  
hoy en día en Fullstack, según  
StackOverflow Developer Survey 2016*

---

# Conversiones de tipo

---

(123).toString() = "123"

true.toString() = "true"

Date().toString() = "Thu Jul 17 2014 15:38:19 GMT+0200 (W. Europe Daylight Time)"

parseFloat("3.14") = 3.14

parseInt("3.14") = 3

Number(false) = 0

"5" + 2 = "52"

"5" - 2 = 3



Ver más

# if

---

```
if (condicion) {  
    // hacer esto si la condición es verdadera  
}
```

## Ejemplo

```
if (true) {  
    console.log("Hola Mundo");  
}
```

Esto imprimirá en la consola:

"Hola Mundo"



# Truthy and Falsy

---

Un valor **truthy** es un valor que al ser evaluado como boolean se transforma en verdadero.

if (false){ // Esto NO se ejecutaría }	<b>falsy</b>
if (null)	<b>falsy</b>
if (undefined)	<b>falsy</b>
if (0)	<b>falsy</b>
if (NaN)	<b>falsy</b>
if (")	<b>falsy</b>
if ("" )	<b>falsy</b>
if (true){ // Esto se ejecutaría }	<b>truthy</b>
if ("foo")	<b>truthy</b>

# IF ternario

---

**test ? expression1 : expression2**

test    **Cualquier expresión **booleana****

expresion1    **Expresión que se devuelve si test es **true****

expresion2    **Expresión que se devuelve si test es **false****

## **Ejemplo**

var isMember = true;

"La Cuota es de: " + (isMember ? "\$2.00" : "\$10.00");

"La cuota es de: \$2.00"

# Switch

---

```
var fruta = "pera";

switch (fruta) {
  case "frutilla":
    console.log("La frutilla del postre");
    break;

  case "manzana":
    console.log("Me prestas tu reloj? Manzana");
    break;

  case "pera":
    console.log("2 pesitos la pera!"); 😊
    break;

  default:
    console.log("Es otra fruta");
}
```

# For

---

```
for (inicio; condición; incremento) {  
    // hacer esto mientras la condición sea verdadera  
}
```

## Ejemplo

```
for (var i = 0; i < 4; i++) {  
    console.log("Hola " + i);  
}
```

Esto imprimirá en la consola:

"Hola 0"

"Hola 1"

"Hola 2"

"Hola 3"



# For - break

---

```
.....  
for (var i = 0; i < 4; i++) {  
    console.log("Hola " + i);  
    if(i === 1){  
        break; // corta el búcle FOR  
    }  
}
```

Esto imprimirá en la consola:

```
.....  
"Hola 0"
```

```
.....  
"Hola 1"  
.....
```

# While

---

```
while (condicion) {  
    // ejecutar mientras la condición sea verdadera  
}
```

## Ejemplo

```
var a = 0;  
while (a < 3) {  
    console.log("Hola");  
    a++; // Siempre llegar a la condición de corte  
}
```

Esto imprimirá en la consola:

"Hola"

"Hola"

"Hola"

# Do/While

---

```
do {  
    // lo que quiero hacer  
} while (condición);
```

## Ejemplo

---

```
var a = 0;  
do {  
    console.log("Hola"); // Siempre se ejecuta al menos 1 vez  
} while(a > 100);
```

Esto imprimirá en la consola:

---

"Hola"

---



**A practicar!**

**Práctica 1 - Condicionales y bucles**

---



---



*Gracias!*

**Preguntas?**

---