

# Devtools - La consola

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

# Índice

1. [¿Qué es y para qué sirve la consola?](#)
2. [Tipos de errores](#)
3. [Responsive](#)
4. [Application](#)
5. [Lighthouse](#)

1

¿Qué es y para qué  
sirve la consola?

“

La **consola** es una herramienta que tenemos los desarrolladores en el navegador para tomar decisiones sobre nuestro proyecto al mismo tiempo que es interpretado por Chrome.

”

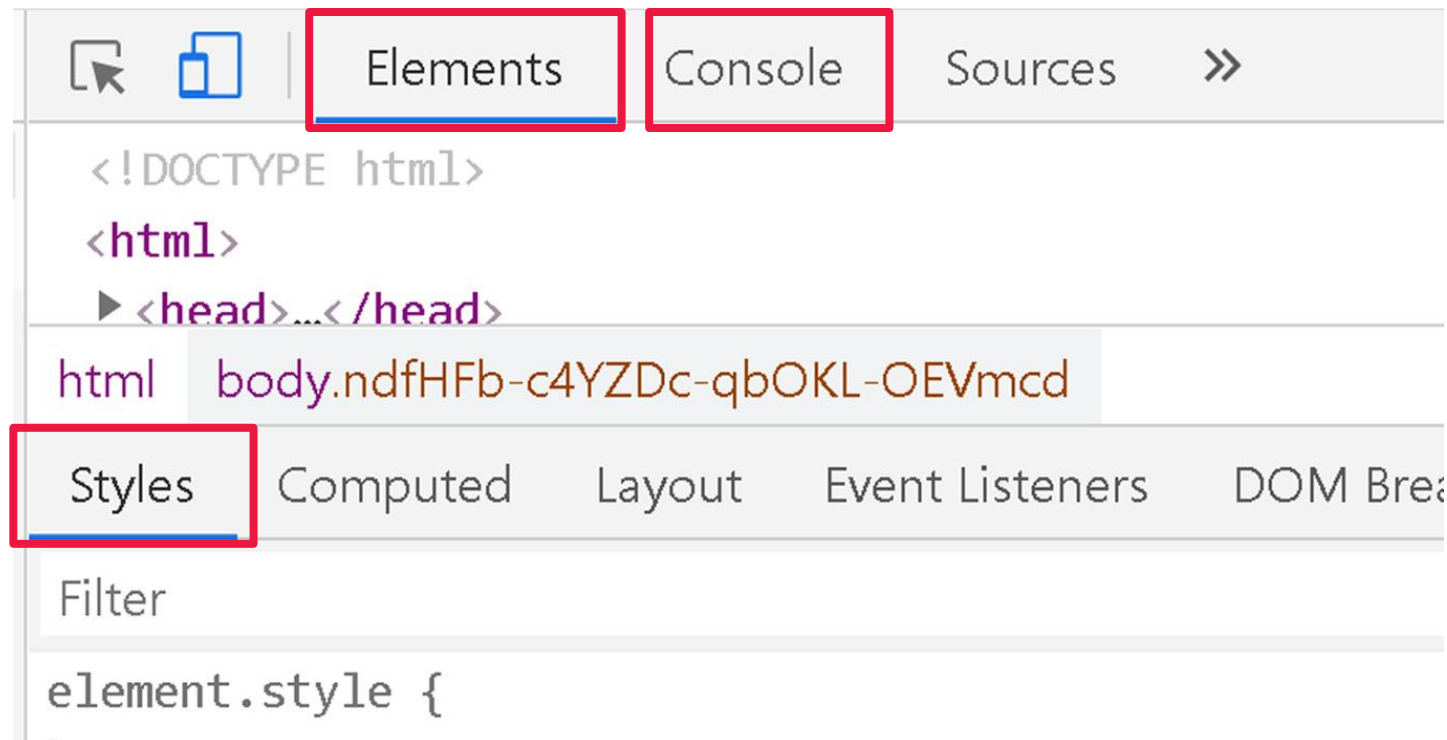


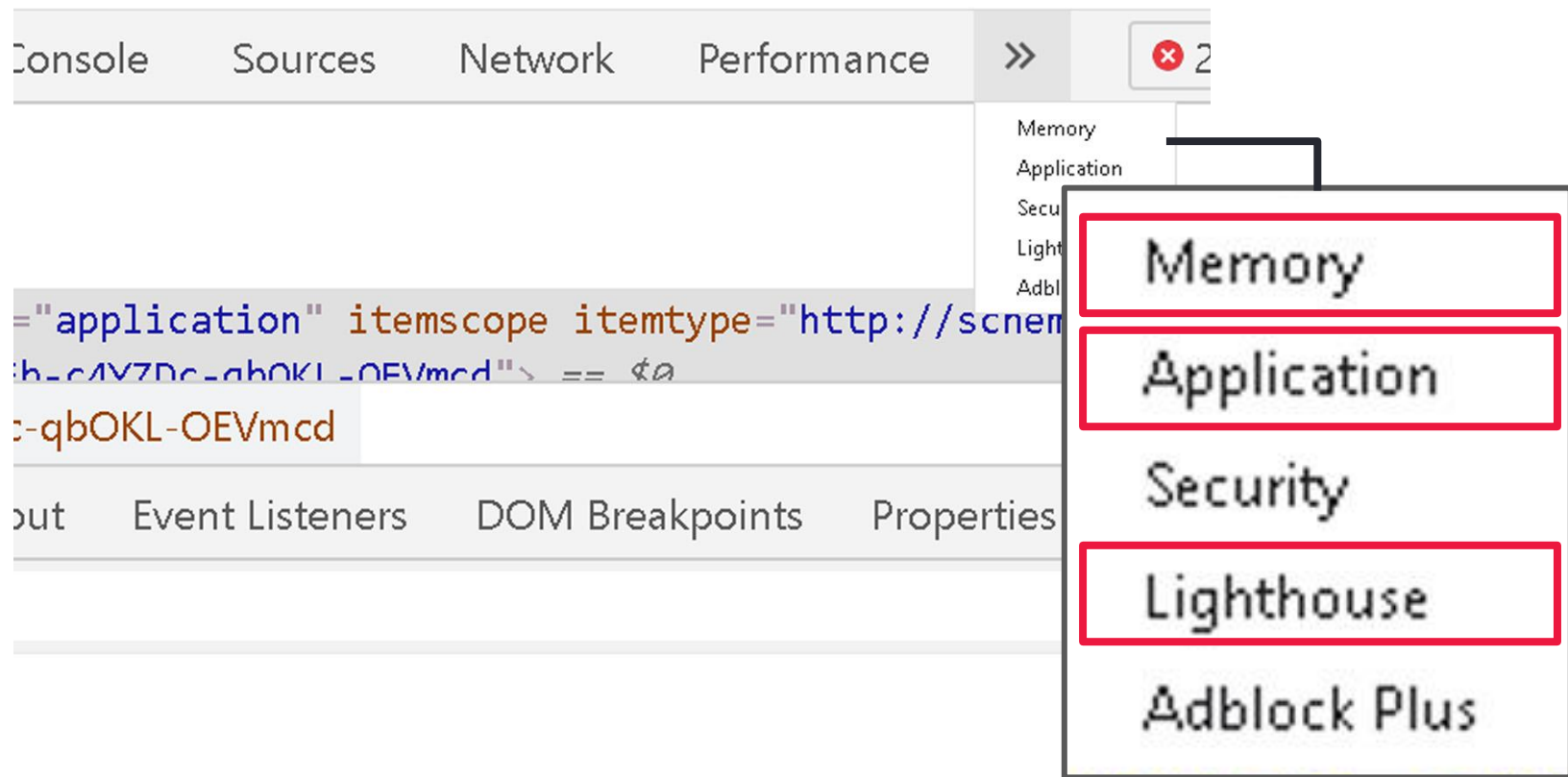
# ¿Cómo podemos abrir la consola de Chrome?

Existen atajos de teclado que, según nuestro sistema operativo, nos permitirán tener acceso a la consola.

Windows / Linux	Mac
Botón derecho + inspeccionar	Cmd + Shift + J
F12	

Nos vamos a encontrar con varias pestañas y sus funcionalidades:



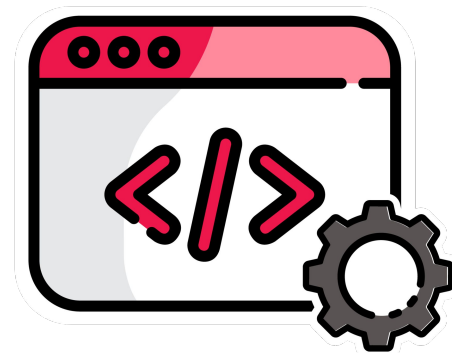


# Entonces, ¿qué podemos hacer con ella?

Cuando algo no funciona como queremos, podemos pasar mucho tiempo intentando descubrir cuál es el problema y arreglarlo.

Por eso, la consola nos sirve para agilizar este proceso porque nos señala qué ocurre cuando ejecutamos una tarea o petición al servidor.

Puede ser que nos devuelva el dato que buscábamos, un error o un aviso (*warning*). A este proceso se lo llama ***depurar*** el código o ***debugging***.





# Console

Si ejecutamos estos ejemplos en la consola, ¿qué resultado nos devolvería la misma en cada caso?

```
console.log(2+3); // 5
```

```
console.log(2+"3"); // 23
```

```
console.log(2"3"); // ERROR. No reconoce un argumento válido:  
Uncaught SyntaxError: missing ) after argument list
```

# Elements y Styles

En la pestaña Elements veremos el código HTML y en Styles, nuestro CSS. Si hacemos clic en la flecha indicada en la imagen y luego, colocamos el mouse sobre los elementos en pantalla, nos daremos cuenta fácilmente dónde se encuentran en el código para poder manipularlos y apreciar el cambio sin tener que ir al editor de texto y guardar.



¡Atención! Si actualizamos la página, los cambios se perderán por lo que si queremos que esos cambios sean definitivos, debemos hacerlo en el editor de texto.

# 2

## Tipos de errores

# Tipos de errores

Existen varios tipos de errores, en la consola se muestran en color rojo. Por ahora, los más comunes que vamos a conocer son:

- **SyntaxError**

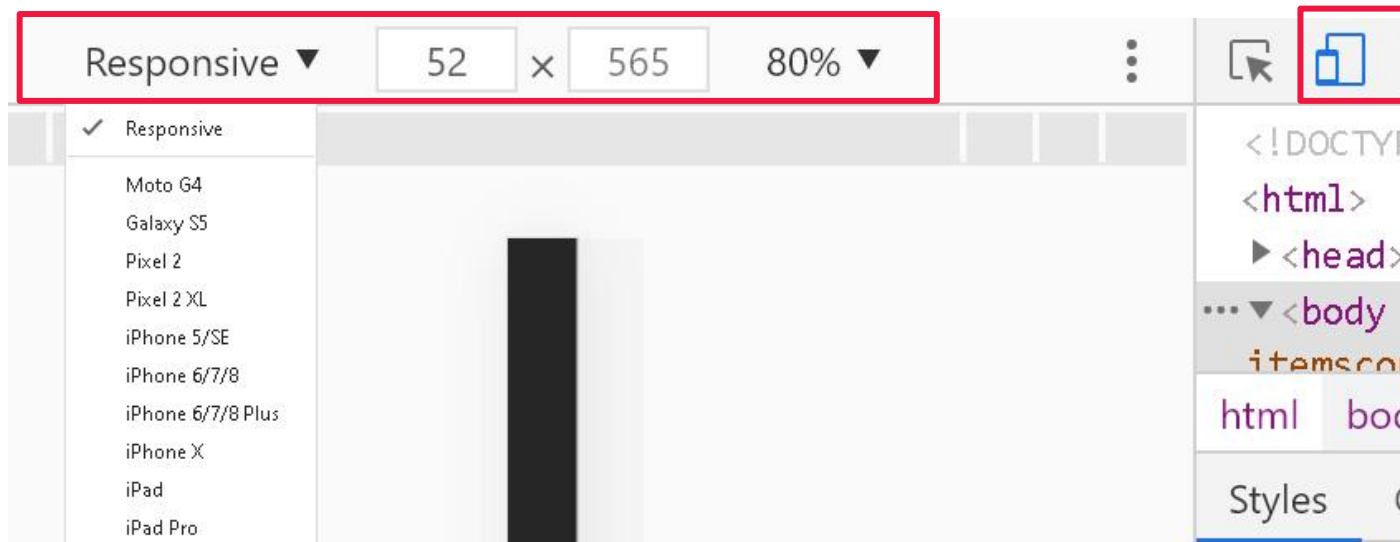
Representa un error de sintaxis en el lenguaje representado en JavaScript.

- **TypeError**

Representa un error que ocurre cuando una variable o parámetro no es de un tipo válido, es decir, undefined.

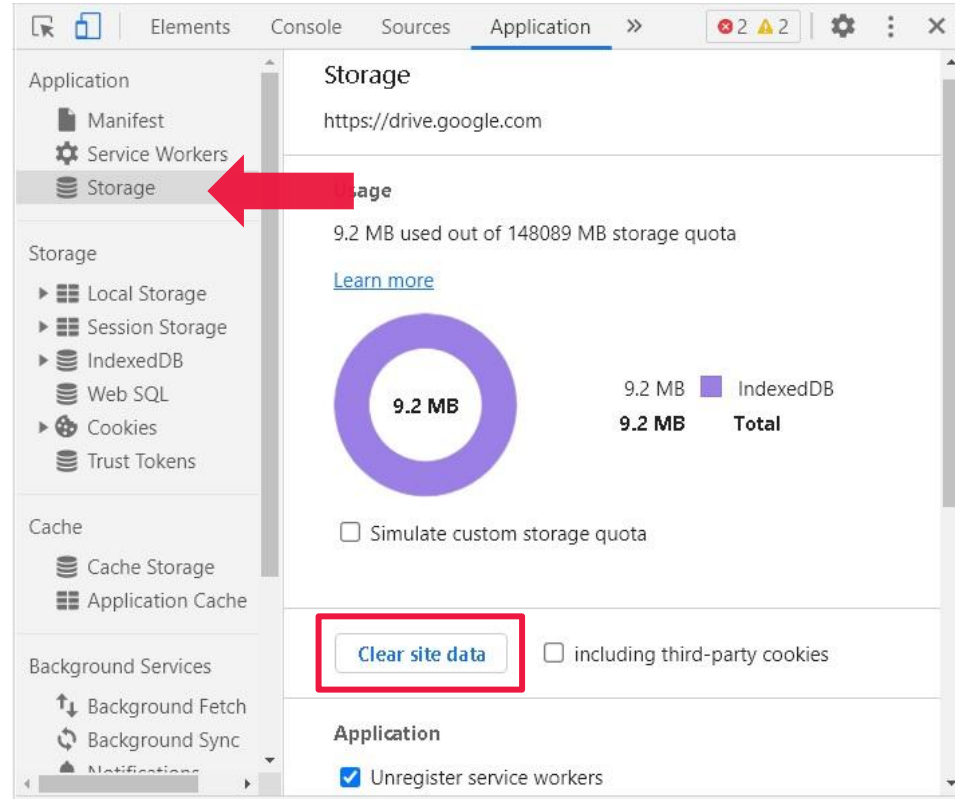
# 3 | Responsive

Muchas veces necesitamos adaptar nuestra web para poder visualizarlas correctamente en distintos dispositivos. En la parte superior del inspector hay un icono de dispositivo, al hacer clic podemos determinar la resolución de pantalla o, directamente elegir un dispositivo.



# 4 | Application

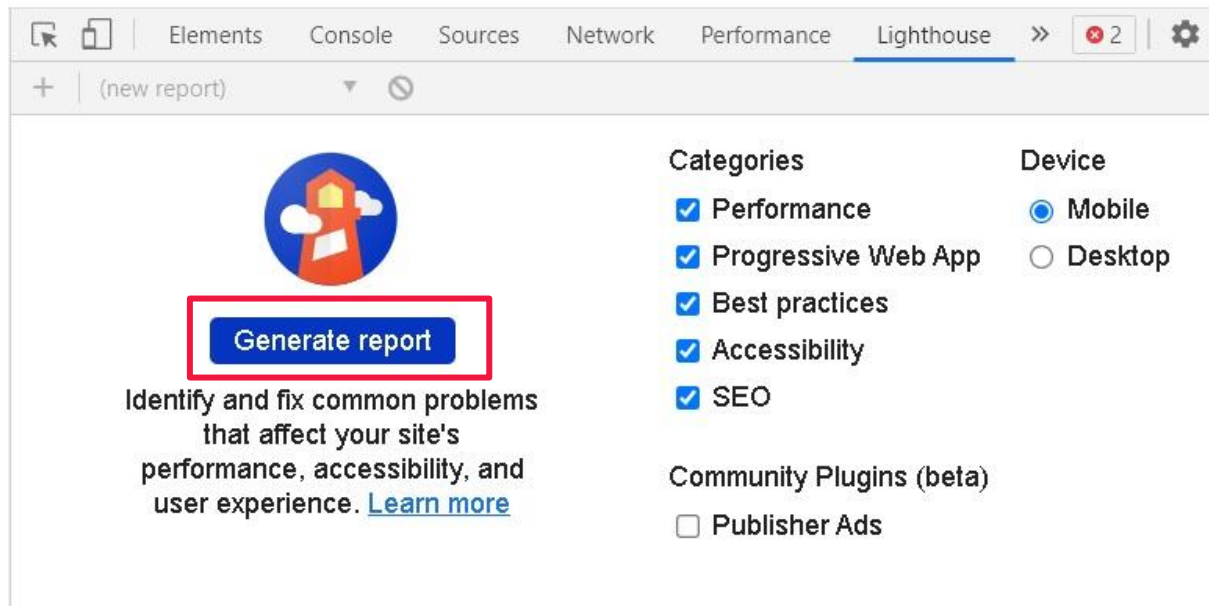
Con la pestaña Application podremos ejecutar tareas respecto a los datos que se guardan por el cliente en nuestra web por cierta cantidad de tiempo. Como, por ejemplo, borrar de la memoria los datos ingresados en el login de un usuario.





# 5 | Lighthouse

Lighthouse es una herramienta que genera reportes para comprobar ciertos recursos que debe tener la web para que sea óptima. Algunos de ellos son performance, accesibilidad y SEO.



DigitalHouse>  
Coding School