



C.F.G.S.: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB
Módulo: DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

03 OBJETOS STRING, DATE, MATH, NUMBER

Otros objetos predefinidos del núcleo de JavaScript

El objeto Date

https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Date

https://www.w3schools.com/js/js_dates.asp

- Sirve para manejar fechas
- En JavaScript las fechas se expresan como el número de milisegundos transcurridos desde el 1 de enero de 1970 a las 00:00:00 UTC (Tiempo Universal Coordinado) Esta fecha se conoce como origen o época UNIX .
- Para crear un objeto de este tipo :

Creating Date Objects

Date objects are created with the `new Date()` constructor.

There are **9 ways** to create a new date object:

```
new Date()
new Date(date string)

new Date(year, month)
new Date(year, month, day)
new Date(year, month, day, hours)
new Date(year, month, day, hours, minutes)
new Date(year, month, day, hours, minutes, seconds)
new Date(year, month, day, hours, minutes, seconds, ms)

new Date(milliseconds)
```

```
let fecha = new Date();  
    fecha contendrá la fecha y hora del sistema
```

```
let fecha = new Date(milisegundosDesdeEpocaUNIX);  
    construye la fecha correspondiente
```

```
let fecha = new Date("cadena año-mes-día");  
    construye la fecha correspondiente
```

```
var fecha = new Date(año,mes,día[,hora,minuto,segundo,milisegundo]);
```

Donde todos los parámetros son números enteros.

año debe expresarse con 4 cifras.

mes es un entero entre 0 (enero) y 11 (diciembre).

día es un entero entre 1 y 31.

hora, minuto, segundo, milisegundo no son obligatorios.

```
let fechaHoy = new Date();  
let fecha1 = new Date(1398984992375);  
let fecha2 = new Date(1999,9,7);  
let fecha3 = new Date("2023-10-18")  
alert (fechaHoy);  
alert (fecha1);  
alert (fecha2);  
alert (fecha3);
```

EJ: Comprobar que sucede en estos casos

Fecha=new Date (2022,12,45)

Fecha=new Date (2022,9)

Fecha=new Date (2022,12, 'a')

Para saber si una fecha se ha construido correctamente podemos preguntar por `isNaN(Fecha)` de devolverá `false` o `true` dependiendo de que lo haya sido o no.

El objeto *Date* no presenta ninguna propiedad pero tiene una serie de métodos que pueden dividirse en tres subconjuntos:

- Métodos de lectura: empiezan con el prefijo get. Consultan las diferentes partes de una instancia del objeto Date
- Métodos de escritura: empiezan con el prefijo set. Inician o modifican las diferentes partes de una instancia del objeto Date

- Métodos de conversión: convierten objetos de tipo Date en cadenas de texto o milisegundos

- **getDate()** Devuelve el día del mes entre 1 y 31.

- **getDay()** Devuelve el día de la semana (0-6). El 0 corresponde al domingo y el 6 al sábado. Atención, el day no se puede establecer, sólo leer; en otras palabras, no existe setDay()

- **getMonth()** Devuelve el mes (0-11).

- **getFullYear()** Devuelve el año expresado con 4 dígitos.

- **getHours()** Devuelve la hora (0-23).

- **getMinutes()** Devuelve los minutos (0-59).

- **getSeconds()** Devuelve los segundos (0-59).

- **getMilliseconds()** Devuelve los milisegundos (0-999).

```
var fechaHoy = new Date();  
alert ('Hoy es '+fechaHoy.getDate()+'', son las '+fechaHoy.getHours()+  
    ' horas y '+fechaHoy.getMinutes()+' minutos');
```

- **getTime()** Devuelve los milisegundos transcurridos desde la época UNIX hasta la fecha que se aplica

```
alert(fechaHoy.getTime());
```

- **setDate()** Establece el día del mes.

- **setMonth()** Establece el mes (0-11).

- **setFullYear()** Establece el año expresado con 4 dígitos.

- **setHours()** Establece la hora (0-23).

- **setMinutes()** Establece los minutos (0-59).

- **setSeconds()** Establece los segundos (0-59).

- **setMilliseconds()** Establece los milisegundos (0-59).

- **setTime()** Establece la fecha como el número de milisegundos transcurrido desde la época UNIX

```
var fecha=new Date();
fecha.setDate(19);
fecha.setMonth(5);
fecha.setFullYear(2023);
alert (fecha);
```

- **toString()** Convierte la fecha del objeto Date en una cadena de caracteres
- **toTimeString()** Convierte el tiempo del objeto Date en una cadena de caracteres
- **toLocaleDateString()** Devuelve una cadena de la fecha en el formato de idioma local que tenga configurado el cliente.
- **toLocaleTimeString()** Devuelve una cadena de la hora (hora, minuto, segundo) en el formato de idioma local que tenga configurado el cliente.

Ejemplo:

```
Fecha=new Date (2022,9,8,11,20,22);
alert (Fecha.toString()) ; // Tue Oct 08 2022
alert (Fecha.toTimeString()) ; // 11:20:22 GMT+0200
alert (Fecha.toLocaleDateString());// 8/10/2022
alert (Fecha.toLocaleTimeString());// 11:20:22
```

VER EJEMPLOS FECHAS ejemplo 01, ejemplo 02, ejemplo 03

El objeto String

- En JavaScript cualquier cadena de caracteres tiene asociado un objeto de tipo String.
- Su única propiedad es *length* que contiene el número de caracteres que componen la cadena

```
let texto = 'pepe';
alert (texto.length) // 4
```

- Podemos acceder a cada carácter de un string con su posición (índice)

```
alert (texto[2]) // p
```

Los métodos más interesantes del objeto String

- **concat(*cadena1*,...,*cadenaN*)**

- Concatena *cadena1*, ..., *cadenaN* a continuación de la cadena pero la cadena no se queda modificada

```
let otro = 'luis';  
alert (texto.concat(otro)); // pepeluis  
alert (texto); // pepe
```

- **indexOf(*aguja*,*inicio*)**

- Devuelve la primera posición desde la izquierda en la que se encuentra la cadena *aguja* dentro de la cadena empezando a buscar por la posición *inicio*.
- Si no se encuentra devuelve -1.

```
alert (texto.indexOf('e')); // 1  
alert (texto.indexOf('e',2)); // 3
```

- **lastIndexOf(*aguja*,*fin*)**

- Como el anterior pero buscando desde la derecha y comenzando por *fin*

```
alert (texto.lastIndexOf('e')); // 3
```

- **split (separador)**

- Devuelve un array cuyos elementos son los fragmentos de la cadena comprendidos entre el carácter o cadena *separador*.
- Puede considerarse el método contrario de otro llamado join que está disponible en los datos de tipo Array

```
var nombres = 'Pepe, Luis, Juan';  
alert (nombres.split(',')[1]); // Luis
```

Extracting String Parts

There are 3 methods for extracting a part of a string:

- `slice(start, end)`
- `substring(start, end)`
- `substr(start, length)`

- **slice(*inicio*,*fin*), substring (*inicio*,*fin*)**

- Devuelve los caracteres comprendidos entre *inicio* (incluido) y *fin* (excluido), o hasta el final de la cadena si se omite *fin*.

```
var texto = 'Hola Pepe, qué tal?';  
alert(texto.substring(5,8)); // Pep  
alert (texto. slice(5,8)); // Pep
```

- **substr (inicio[,cantidad])**

- Devuelve *cantidad* número de caracteres a partir de *inicio* (incluido). Si se omite *cantidad*, devuelve hasta el final de la cadena.

```
var texto = 'Hola Pepe, qué tal?';  
alert(texto.substr(5,4)); // Pepe
```

- **toLowerCase()**

- Devuelve la cadena convertida en minúsculas.

```
alert(texto.toLowerCase()); // pepe
```

- **toUpperCase()**

- Devuelve la cadena convertida a mayúsculas.

```
alert(texto.toUpperCase()); // PEPE
```

- **trim() , trimStart(), trimLeft(), trimEnd(), trimRight()**

- Eliminan los espacios al principio y al final de la cadena, al principio solamente o al final solamente, respectivamente.
(trimStart() y trimEnd() desde 2019)

- **search(cadena1)**

- Busca una coincidencia en una cadena y devuelve la posición de la coincidencia

- **replace(cadena1, cadena2)**

- Busca una coincidencia en una cadena y si existe la reemplaza por otra cadena pasada por parámetro.

```
var texto = 'hola manola';  
alert (texto.search('la')); //2  
alert (texto.replace('hola','adios'));
```

- **padStart (longitud, texto), padEnd(longitud, texto)**

- Rellena un texto con una cadena hasta alcanzar una longitud determinada

```
"abc".padStart(10); // "    abc"
```

```
"abc".padStart(10, "foo"); // "foofoofabc"
```

```
"abc".padStart(6, "123465"); // "123abc"
```

El objeto Math

- El objeto Math nos permite realizar operaciones matemáticas: raíces cuadradas, logaritmos, operaciones trigonométricas y, muy importante, obtener números pseudo-aleatorios.
- Math no es un constructor, sino directamente un objeto; en otras palabras, no tiene sentido crear un objeto de tipo Math con la instrucción `new` (produciría un error), sino que debemos utilizar directamente el objeto
- Las propiedades de Math se utilizan para acceder a algunas constantes matemáticas de interés y, obviamente, son de sólo lectura.

[http://msdn.microsoft.com/es-es/library/b272f386\(v=vs.94\).aspx](http://msdn.microsoft.com/es-es/library/b272f386(v=vs.94).aspx)

Propiedad Descripción

E	Constante de Euler (aprox. 2.718).
LN2	Logaritmo natural de 2.
LN10	Logaritmo natural de 10.
LOG2E	Logaritmo en base 2 de la constante de Euler.
LOG10E	Logaritmo en base 10 de la constante de Euler.
PI	Constante π .
SQRT1_2	Raíz cuadrada de $\frac{1}{2}$.
SQRT2	Raíz cuadrada de 2.

Métodos

- **ceil(valor)** Devuelve el entero inmediatamente mayor o igual que valor.
- **floor(valor)** Devuelve el entero inmediatamente menor o igual que *valor*.
- **max(val1, ..., valN)** Devuelve el máximo de los valores recibidos como argumentos
- **min(val1, ..., valN)** Devuelve el mínimo de los valores recibidos como argumentos
- **pow(base,exponente)** Devuelve el resultado de elevar base a exponente
- **random()** Devuelve un número aleatorio entre 0 y 1, 1 no incluido
- **round(valor)** Devuelve el resultado de redondear valor al entero más próximo
- **sqrt(valor)** Devuelve la raíz cuadrada de valor.

```

alert(Math.PI); // 3.1415...
alert(Math.ceil(33.3)); // 34
alert(Math.floor(33.3)); // 33
alert(Math.max(2,6,3,7)); // 7
alert(Math.min(2,6,3,7)); // 2
alert(Math.pow(2,4)); // 16
alert(Math.random());
alert(Math.round(33.3)); // 33
alert(Math.sqrt(25)); // 5

```

Devuelven **NaN** cuando no han podido efectuar el cálculo matemático

Otros métodos

Método	Descripción
<code>abs(valor)</code>	Devuelve el valor absoluto de <i>valor</i> , es decir, su valor sin signo.
<code>acos(valor)</code>	Devuelve el arcocoseno en radianes (entre 0 y π) de <i>valor</i> . Obviamente valor debe estar comprendido entre -1 y 1.
<code>asin(valor)</code>	Devuelve el arcoseno en radianes (entre $-\pi/2$ y $+\pi/2$) de <i>valor</i> . Obviamente valor debe estar comprendido entre -1 y 1.
<code>atan(valor)</code>	Devuelve el arcotangente en radianes (entre $-\pi/2$ y $+\pi/2$) de <i>valor</i> .
<code>atan2(ord,abscisa)</code>	Devuelve el ángulo (entre $-\pi/2$ y $+\pi/2$) que forma el radiovector de extremo <i>abscisa</i> , <i>ordenada</i> con el semieje positivo de abscisas. Fíjese en que el orden de los argumentos requiere primero la ordenada y luego la abscisa.
<code>cos(valor)</code>	Devuelve el coseno de <i>valor</i> , que se considera expresado en radianes.
<code>exp(valor)</code>	Devuelve el resultado de elevar la constante de Euler a <i>valor</i> .
<code>log(valor)</code>	Devuelve el logaritmo natural de <i>valor</i> .
<code>sin(valor)</code>	Devuelve el seno de <i>valor</i> , que se considera expresado en radianes.
<code>tan(valor)</code>	Devuelve la tangente de <i>valor</i> , que se considera expresado en radianes.

Ejemplo función para generar números aleatorios en un intervalo (extremos incluidos)

```
function aleatorio (min,max){  
  return Math.floor(Math.random()*(max - min +1)+min);  
}
```


El objeto Number

Se utiliza principalmente para indicar el máximo y mínimo valor posible que podemos representar con JavaScript e informar al usuario cuando sobrepase esos límites en alguna operación matemática.

Propiedades

MAX_VALUE	Devuelve el mayor número posible en JavaScript
MIN_VALUE	Devuelve el menor número posible en JavaScript
NaN	Representa el valor especial Not a Number
NEGATIVE_INFINITY	Representa el infinito negativo
POSITIVE_INFINITY	Representa el infinito positivo

```
alert (Number.MAX_VALUE);  
alert (Number.MIN_VALUE);  
alert (Number.NEGATIVE_INFINITY);  
alert (Number.POSITIVE_INFINITY);
```

Métodos

- **toExponential ()** Convierte el número en una notación exponencial
- **toFixed()** Formatea el número con la cantidad de dígitos decimales que pasemos por parámetro.
- **toPrecision()** Formatea el número con la longitud que pasemos como parámetro.

```
var n=100000000;  
alert(n.toExponential()); // 1e+8  
n=3.1416;  
alert(n.toFixed(2)); // 3.14  
n=50000.986;  
alert(n.toPrecision(6)); // 50001.0  
alert(n.toPrecision(2)); // 5.0e+4
```

The Number.isInteger() Method

The `Number.isInteger()` method returns `true` if the argument is an integer.

Example

```
Number.isInteger(10);  
Number.isInteger(10.5);
```