JAVASCRIPT </>

Introducción al languaje JavaScript

Autor 1: Edward Mauricio Garcia Romero

*Pereira, Risaralda, colombia*

Correo-e: emgarcia36@utp.edu.co

***Resumen*— JavaScript es el lenguaje de programación de HTML y la web.**

**JavaScript es fácil de aprender.**

**Este tutorial te enseñará JavaScript desde básico a avanzado.** **JavaScript es uno de los 3 idiomas que todos los desarrolladores web deben aprender:**

**1. HTML para definir el contenido de las páginas web.**

**2. CSS para especificar el diseño de las páginas web.**

**3. JavaScript para programar el comportamiento de las páginas web.**

**Las páginas web no son el único lugar donde se usa JavaScript. Muchos programas de escritorio y servidor utilizan JavaScript. Node.js es el más conocido. Algunas bases de datos, como MongoDB y CouchDB, también usan JavaScript como su lenguaje de programación.**

***Palabras clave—*** [**break**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/break)**,**[**case**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/switch)**,**[**catch**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/try...catch)**,**[**class**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/class)**,**[**const**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/const)**,**[**continue**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/continue)**,**[**debugger**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/debugger)**,**[**default**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/default)**,**[**delete**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/delete)**,**[**do**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/do...while)**,**[**else**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/if...else)**,**[**export**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/export)**,**[**extends**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/class)**,**[**finally**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/try...catch)**,**[**for**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/for)**,**[**function**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/function)**,**[**if**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/if...else)**,**[**import**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/import)**,**[**in**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/in)**,**[**instanceof**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/instanceof)**,**[**new**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/new)**,**[**return**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/return)**,**[**super**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/super)**,**[**switch**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/switch)**,**[**this**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/this)**,**[**throw**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/throw)**,**[**try**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/try...catch)**,**[**typeof**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/typeof)**,**[**var**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/var)**,**[**void**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/void)**,**[**while**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/while)**,**[**with**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/with)**,**[**yield**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/yield)**.**

***Abstract*— JavaScript is the programming language of HTML and the web.**

**JavaScript is easy to learn.**

**This tutorial will teach you JavaScript from basic to advanced. JavaScript is one of the 3 languages that all web developers should learn:**

**1. HTML to define the content of web pages.**

**2. CSS to specify the design of web pages.**

**3. JavaScript to program the behavior of web pages.**

**Web pages are not the only place where JavaScript is used. Many desktop and server programs use JavaScript. Node.js is the best known. Some databases, such as MongoDB and CouchDB, also use JavaScript as their programming language.**

***Key Word* —**[**break**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/break)**,**[**case**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/switch)**,**[**catch**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/try...catch)**,**[**class**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/class)**,**[**const**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/const)**,**[**continue**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/continue)**,**[**debugger**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/debugger)**,**[**default**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/default)**,**[**delete**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/delete)**,**[**do**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/do...while)**,**[**else**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/if...else)**,**[**export**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/export)**,**[**extends**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/class)**,**[**finally**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/try...catch)**,**[**for**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/for)**,**[**function**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/function)**,**[**if**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/if...else)**,**[**import**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/import)**,**[**in**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/in)**,**[**instanceof**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/instanceof)**,**[**new**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/new)**,**[**return**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/return)**,**[**super**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/super)**,**[**switch**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/switch)**,**[**this**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/this)**,**[**throw**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/throw)**,**[**try**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/try...catch)**,**[**typeof**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/typeof)**,**[**var**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/var)**,**[**void**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/void)**,**[**while**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/while)**,**[**with**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/with)**,**[**yield**](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/yield)**.**

1. INTRODUCCIÓN

Antes de entrar directamente en el núcleo de la cuestión, este capítulo te enseñará lo que Javascript, puede hacer, cuando se puede o se debe utilizar y cómo ha evolucionado desde su

creación en 1995.También vamos a discutir algunos conceptos básicos tales como las definiciones exactas de

ciertos términos. ¿Qué es JavaScript? JavaScript es un lenguaje de programación de scripts (secuencia de comandos) orientado a objetos. Esta descripción es un poco rudimentaria, hay varios elementos que vamos a diseccionar.

- Un lenguaje de programación: En primer lugar, un lenguaje de programación es un lenguaje que permite a los

desarrolladores escribir código fuente que será analizado por un ordenador. Un desarrollador o programador es una persona que desarrolla programas. Puede ser un profesional (un ingeniero, programador informático o analista) o un aficionado. El código fuente está escrito por el desarrollador. Este es un conjunto de acciones, llamadas instrucciones, lo que permitirá dar órdenes al ordenador para operar el programa. El código fuente es algo oculto, como un motor en un automóvil está oculto, pero está ahí, y es quien asegura que el coche puede ser conducido. En el caso de un programa, es lo mismo, el código fuente rige el funcionamiento del programa. Dependiendo del código fuente, el ordenador realiza varias acciones, como abrir un menú, iniciar una aplicación, efectuar búsquedas, en fin, todo lo que el equipo es capaz de hacer.

La introducción puede contener:

1. CONTENIDO

El contenido Índice

1 Historia

1.1 Nacimiento de JavaScript

1.2 JavaScript en el lado servidor

1.3 Desarrollos posteriores

2 Características

2.1 Imperativo y estructurado

2.2 Dinámico

2.3 Funcional

2.4 Prototípico

2.5 Otras características

2.6 Extensiones específicas del fabricante

3 Sintaxis y semántica

3.1 Ejemplos sencillos

3.2 Ejemplos más avanzados

4 Uso en páginas web

4.1 Ejemplo de script

4.2 Consideraciones acerca de la compatibilidad

4.3 Accesibilidad

5 Seguridad

5.1 Vulnerabilidades cross-site

6 Herramientas de desarrollo

7 Véase también

8 Referencias

9 Bibliografía

10 Enlaces

Nacimiento de JavaScript

JavaScript fue desarrollado originalmente por Brendan Eich de Netscape con el nombre de Mocha, el cual fue renombrado posteriormente a LiveScript, para finalmente quedar como JavaScript. El cambio de nombre coincidió aproximadamente con el momento en que Netscape agregó compatibilidad con la tecnología Java en su navegador web Netscape Navigator en la versión 2.002 en diciembre de 1995. La denominación produjo confusión, dando la impresión de que el lenguaje es una prolongación de Java, y se ha caracterizado por muchos como una estrategia de mercadotecnia de Netscape para obtener prestigio e innovar en el ámbito de los nuevos lenguajes de programación web.8​9​

«JAVASCRIPT» es una marca registrada de Oracle Corporation.10​ Es usada con licencia por los productos creados por Netscape Communications y entidades actuales como la Fundación Mozilla.11​12​

Microsoft dio como nombre a su dialecto de JavaScript «JScript», para evitar problemas relacionadas con la marca. JScript fue adoptado en la versión 3.0 de Internet Explorer, liberado en agosto de 1996, e incluyó compatibilidad con el Efecto 2000 con las funciones de fecha, una diferencia de los que se basaban en ese momento. Los dialectos pueden parecer tan similares que los términos «JavaScript» y «JScript» a menudo se utilizan indistintamente, pero la especificación de JScript es incompatible con la de ECMA en muchos aspectos.

Para evitar estas incompatibilidades, el World Wide Web Consortium diseñó el estándar Document Object Model (DOM, o Modelo de Objetos del Documento en español), que incorporan Konqueror, las versiones 6 de Internet Explorer y Netscape Navigator, Opera la versión 7, Mozilla Application Suite y Mozilla Firefox desde su primera versión.[cita requerida]

En 1997 los autores propusieron13​ JavaScript para que fuera adoptado como estándar de la European Computer Manufacturers 'Association ECMA, que a pesar de su nombre no es europeo sino internacional, con sede en Ginebra. En junio de 1997 fue adoptado como un estándar ECMA, con el nombre de ECMAScript. Poco después también como un estándar ISO.

JavaScript en el lado servidor

Netscape introdujo una implementación de script del lado del servidor con Netscape Enterprise Server, lanzada en diciembre de 1994 (poco después del lanzamiento de JavaScript para navegadores web).14​15​ A partir de mediados de la década de los 2000, ha habido una proliferación de implementaciones de JavaScript para el lado servidor. Node.js es uno de los notables ejemplos de JavaScript en el lado del servidor, siendo usado en proyectos importantes.16​17​

Desarrollos posteriores

JavaScript se ha convertido en uno de los lenguajes de programación más populares en internet. Al principio, sin embargo, muchos desarrolladores renegaban del lenguaje porque el público al que va dirigido lo formaban publicadores de artículos y demás aficionados, entre otras razones.18​ La llegada de Ajax devolvió JavaScript a la fama y atrajo la atención de muchos otros programadores. Como resultado de esto hubo una proliferación de un conjunto de frameworks y librerías de ámbito general, mejorando las prácticas de programación con JavaScript, y aumentado el uso de JavaScript fuera de los navegadores web, como se ha visto con la proliferación de entornos JavaScript del lado del servidor. En enero de 2009, el proyecto CommonJS fue inaugurado con el objetivo de especificar una librería para uso de tareas comunes principalmente para el desarrollo fuera del navegador web.19​

En junio de 2015 se cerró y publicó el estándar ECMAScript 620​21​ con un soporte irregular entre navegadores22​ y que dota a JavaScript de características avanzadas que se echaban de menos y que son de uso habitual en otros lenguajes como, por ejemplo, módulos para organización del código, verdaderas clases para programación orientada a objetos, expresiones de flecha, iteradores, generadores o promesas para programación asíncrona.

La versión 7 de ECMAScript se conoce como ECMAScript 2016,23​ y es la última versión disponible, publicada en junio de 2016. Se trata de la primera versión para la que se usa un nuevo procedimiento de publicación anual y un proceso de desarrollo abierto.24​

Características

Las siguientes características son comunes a todas las implementaciones que se ajustan al estándar ECMAScript, a menos que especifique explícitamente en caso contrario.

Imperativo y estructurado

JavaScript es compatible con gran parte de la estructura de programación de C (por ejemplo, sentencias if, bucles for, sentencias switch, etc.). Con una salvedad, en parte: en C, el ámbito de las variables alcanza al bloque en el cual fueron definidas; sin embargo JavaScript no es compatible con esto, puesto que el ámbito de las variables es el de la función en la cual fueron declaradas. Esto cambia con la versión de ECMAScript 2015, ya que añade compatibilidad con block scoping por medio de la palabra clave let. Como en C, JavaScript hace distinción entre expresiones y sentencias. Una diferencia sintáctica con respecto a C es la inserción automática de punto y coma, es decir, en JavaScript los puntos y coma que finalizan una sentencia pueden ser omitidos.25​

Dinámico

Tipado dinámico

Como en la mayoría de lenguajes de scripting, el tipo está asociado al valor, no a la variable. Por ejemplo, una variable x en un momento dado puede estar ligada a un número y más adelante, religada a una cadena. JavaScript es compatible con varias formas de comprobar el tipo de un objeto, incluyendo duck typing.26​ Una forma de saberlo es por medio de la palabra clave typeof.

Objetual

JavaScript está formado casi en su totalidad por objetos. Los objetos en JavaScript son arrays asociativos, mejorados con la inclusión de prototipos (ver más adelante). Los nombres de las propiedades de los objetos son claves de tipo cadena: obj.x = 10 y obj['x'] = 10 son equivalentes, siendo azúcar sintáctico la notación con punto. Las propiedades y sus valores pueden ser creados, cambiados o eliminados en tiempo de ejecución. La mayoría de propiedades de un objeto (y aquellas que son incluidas por la cadena de la herencia prototípica) pueden ser enumeradas a por medio de la instrucción de bucle for... in. JavaScript tiene un pequeño número de objetos predefinidos como son Function y Date.

Evaluación en tiempo de ejecución

JavaScript incluye la función eval que permite evaluar expresiones expresadas como cadenas en tiempo de ejecución. Por ello se recomienda que eval sea utilizado con precaución y que se opte por utilizar la función JSON.parse() en la medida de lo posible, pues resulta mucho más segura.

Funcional

Funciones de primera clase

A las funciones se les suele llamar ciudadanos de primera clase; son objetos en sí mismos. Como tal, poseen propiedades y métodos, como .call() y .bind().27​ Una función anidada es una función definida dentro de otra. Esta es creada cada vez que la función externa es invocada. Además, cada función creada forma una clausura; es el resultado de evaluar un ámbito conteniendo en una o más variables dependientes de otro ámbito externo, incluyendo constantes, variables locales y argumentos de la función externa llamante. El resultado de la evaluación de dicha clausura forma parte del estado interno de cada objeto función, incluso después de que la función exterior concluya su evaluación.28​

Prototípico

Prototipos

JavaScript usa prototipos en vez de clases para el uso de herencia.29​ Es posible llegar a emular muchas de las características que proporcionan las clases en lenguajes orientados a objetos tradicionales por medio de prototipos en JavaScript.30​

Funciones como constructores de objetos

Las funciones también se comportan como constructores. Prefijar una llamada a la función con la palabra clave new crear una nueva instancia de un prototipo, que heredan propiedades y métodos del constructor (incluidas las propiedades del prototipo de Object).31​ ECMAScript 5 ofrece el método Object.create, permitiendo la creación explícita de una instancia sin tener que heredar automáticamente del prototipo de Object (en entornos antiguos puede aparecer el prototipo del objeto creado como null).32​ La propiedad prototype del constructor determina el objeto usado para el prototipo interno de los nuevos objetos creados. Se pueden añadir nuevos métodos modificando el prototipo del objeto usado como constructor. Constructores predefinidos en JavaScript, como Array u Object, también tienen prototipos que pueden ser modificados. Aunque esto sea posible se considera una mala práctica modificar el prototipo de Object ya que la mayoría de los objetos en Javascript heredan los métodos y propiedades del objeto prototype, objetos los cuales pueden esperar que estos no hayan sido modificados.33​

Otras características

Entorno de ejecución

JavaScript normalmente depende del entorno en el que se ejecute (por ejemplo, en un navegador web) para ofrecer objetos y métodos por los que los scripts pueden interactuar con el "mundo exterior". De hecho, depende del entorno para ser capaz de proporcionar la capacidad de incluir o importar scripts (por ejemplo, en HTML por medio del tag <script>). (Esto no es una característica del lenguaje, pero es común en la mayoría de las implementaciones de JavaScript.)

Funciones variádicas

Un número indefinido de parámetros pueden ser pasados a la función. La función puede acceder a ellos a través de los parámetros o también a través del objeto local arguments. Las funciones variádicas también pueden ser creadas usando el método .apply().

Funciones como métodos

A diferencia de muchos lenguajes orientados a objetos, no hay distinción entre la definición de función y la definición de método. Más bien, la distinción se produce durante la llamada a la función; una función puede ser llamada como un método. Cuando una función es llamada como un método de un objeto, la palabra clave this, que es una variable local a la función, representa al objeto que invocó dicha función.

Arrays y la definición literal de objetos

Al igual que muchos lenguajes de script, arrays y objetos (arrays asociativos en otros idiomas) pueden ser creados con una sintaxis abreviada. De hecho, estos literales forman la base del formato de datos JSON.

Expresiones regulares

JavaScript también es compatible con expresiones regulares de una manera similar a Perl, que proporcionan una sintaxis concisa y poderosa para la manipulación de texto que es más sofisticado que las funciones incorporadas a los objetos de tipo string.34​

Extensiones específicas del fabricante

JavaScript se encuentra oficialmente bajo la organización de Mozilla Foundation, y periódicamente se añaden nuevas características del lenguaje. Sin embargo, sólo algunos motores JavaScript son compatibles con estas características:

Las propiedades get y set (también compatibles con WebKit, Opera,35​ ActionScript y Rhino).36​

Cláusulas catch condicionales.

Protocolo iterador adoptado de Python.

Corrutinas también adoptadas de Python.

Generación de listas y expresiones por comprensión también adoptado de Python.

Establecer el ámbito a bloque a través de la palabra clave let.

Desestructuración de arrays y objetos (forma limita de emparejamiento de patrones).

Expresiones concretas en funciones (function(args) expr).

ECMAScript para XML (E4X), una extensión que añade compatibilidad nativa XML a ECMAScript.

Sintaxis y semántica

Artículo principal: Sintaxis de JavaScript

la última versión del lenguaje es ECMAScript 2016 publicada el 17 de junio del 2016.37​

Ejemplos sencillos

Las variables en JavaScript se definen usando la palabra clave var:38​

var x; // define la variable x, aunque no tiene ningún valor asignado por defecto

var y = 2; // define la variable y y le asigna el valor 2 a ella

A considerar los comentarios en el ejemplo de arriba, los cuales van precedidos con 2 barras diagonales.

No existen funcionalidades para I/O incluidas en el lenguaje; el entorno de ejecución ya lo proporciona. La especificación ECMAScript en su edición 5.1 hace mención:39​

... en efecto, no existen provisiones en esta especificación para entrada de datos externos o salida para resultados computados.

Sin embargo, la mayoría de los entornos de ejecución tiene un objeto40​ llamado console que puede ser usado para imprimir por el flujo de salida de la consola de depuración. He aquí un simple programa que imprime “Hello world!”:

console.log("Hello world!");

Una función recursiva:

function factorial(n) {

if (n === 0) {

return 1;

}

return n \* factorial(n - 1);

}

Ejemplos de función anónima (o función lambda) y una clausura:

var displayClosure = function() {

var count = 0;

return function () {

return ++count;

};

}

var inc = displayClosure();

inc(); // devuelve 1

inc(); // devuelve 2

inc(); // devuelve 3

Las expresiones con invocación automática permiten a las funciones pasarle variables por parámetro dentro de sus propias clausuras.

var v;

v = 1;

var getValue = (function(v) {

return function() {return v;};

}(v));

v = 2;

getValue(); // 1

Ejemplos más avanzados

El siguiente código muestra varias características de JavaScript.

/\* Busca el mínimo común múltiplo (MCM) de dos números \*/

function LCMCalculator(x, y) { // función constructora

var checkInt = function (x) { // función interior

if (x % 1 !== 0) {

throw new TypeError(x + " no es un entero"); // lanza una excepción

}

return x;

};

this.a = checkInt(x) // puntos y coma son opcionales

this.b = checkInt(y);

}

// El prototipo de las instancias de objeto creados por el constructor es el de la propiedad “prototype” del constructor.

LCMCalculator.prototype = { // objeto definido como literal

constructor: LCMCalculator, // cuando reasignamos un prototipo, establecemos correctamente su propiedad constructor

gcd: function () { // método que calcula el máximo común divisor

// Algoritmo de Euclides:

var a = Math.abs(this.a), b = Math.abs(this.b), t;

if (a < b) {

// intercambiamos variables

t = b;

b = a;

a = t;

}

while (b !== 0) {

t = b;

b = a % b;

a = t;

}

// Solo necesitamos calcular el MCD una vez, por lo tanto 'redefinimos' este método.

// (Realmente no es una redefinición—está definida en la propia instancia, por lo tanto

// this.gcd se refiere a esta 'redefinición' en vez de a LCMCalculator.prototype.gcd).

// Además, 'gcd' === "gcd", this['gcd'] === this.gcd

this['gcd'] = function () {

return a;

};

return a;

},

// Los nombres de las propiedades del objeto pueden ser especificados con cadenas delimitadas con comillas simples (') o dobles (“).

"lcm" : function () {

// Los nombres de las variables no colisionan con las propiedades del objeto. Por ejemplo: |lcm| no es |this.lcm|.

// No usar |this.a \* this.b| para evitar problemas con cálculos en coma flotante.

var lcm = this.a / this.gcd() \* this.b;

// Sólo necesitamos calcular MCM una vez, por lo tanto "redefinimos" este método.

this.lcm = function () {

return lcm;

};

return lcm;

},

toString: function () {

return "LCMCalculator: a = " + this.a + ", b = " + this.b;

}

};

// Definimos una función genérica para imprimir un resultado; esta implementación solo funciona en los navegadores web

function output(x) {

document.body.appendChild(document.createTextNode(x));

document.body.appendChild(document.createElement('br'));

}

// Nota: Los métodos.map() y.forEach() del prototipo Array están definidos en JavaScript 1.6.

// Estos métodos son usados aquí para demostrar la naturaleza funcional inherente del lenguaje.

[[25, 55], [21, 56], [22, 58], [28, 56]].map(function (pair) { // construcción literal de un Array + función de mapeo.

return new LCMCalculator(pair[0], pair[1]);

}).sort(function (a, b) { // ordenamos la colección por medio de esta función

return a.lcm() - b.lcm();

}).forEach(function (obj) {

output(obj + ", gcd = " + obj.gcd() + ", lcm = " + obj.lcm());

});

El siguiente ejemplo muestra la salida que debería ser mostrada en la ventana de un navegador.

LCMCalculator: a = 28, b = 56, gcd = 28, lcm = 56

LCMCalculator: a = 21, b = 56, gcd = 7, lcm = 168

LCMCalculator: a = 25, b = 55, gcd = 5, lcm = 275

LCMCalculator: a = 22, b = 58, gcd = 2, lcm = 638

Uso en páginas web

Véanse también: Intérprete de JavaScript y AJAX.

El uso más común de JavaScript es escribir funciones embebidas o incluidas en páginas HTML y que interactúan con el Document Object Model (DOM o Modelo de Objetos del Documento) de la página. Algunos ejemplos sencillos de este uso son:

Cargar nuevo contenido para la página o enviar datos al servidor a través de AJAX sin necesidad de recargar la página (por ejemplo, una red social puede permitir al usuario enviar actualizaciones de estado sin salir de la página).

Animación de los elementos de página, hacerlos desaparecer, cambiar su tamaño, moverlos, etc.

Contenido interactivo, por ejemplo, juegos y reproducción de audio y vídeo.

Validación de los valores de entrada de un formulario web para asegurarse de que son aceptables antes de ser enviado al servidor.

Transmisión de información sobre los hábitos de lectura de los usuarios y las actividades de navegación a varios sitios web. Las páginas Web con frecuencia lo hacen para hacer análisis web, seguimiento de anuncios, la personalización o para otros fines.41​

Dado que el código JavaScript puede ejecutarse localmente en el navegador del usuario (en lugar de en un servidor remoto), el navegador puede responder a las acciones del usuario con rapidez, haciendo una aplicación más sensible. Por otra parte, el código JavaScript puede detectar acciones de los usuarios que HTML por sí sola no puede, como pulsaciones de teclado. Las aplicaciones como Gmail se aprovechan de esto: la mayor parte de la lógica de la interfaz de usuario está escrita en JavaScript, enviando peticiones al servidor (por ejemplo, el contenido de un mensaje de correo electrónico). La tendencia cada vez mayor por el uso de la programación Ajax explota de manera similar esta técnica.

Un motor de JavaScript (también conocido como intérprete de JavaScript o implementación JavaScript) es un intérprete que interpreta el código fuente de JavaScript y ejecuta la secuencia de comandos en consecuencia. El primer motor de JavaScript fue creado por Brendan Eich en Netscape Communications Corporation, para el navegador web Netscape Navigator. El motor, denominado SpiderMonkey, está implementado en C. Desde entonces, ha sido actualizado (en JavaScript 1.5) para cumplir con el ECMA-262 edición 3. El motor Rhino, creado principalmente por Norris Boyd (antes de Netscape, ahora en Google) es una implementación de JavaScript en Java. Rhino, como SpiderMonkey, es compatible con el ECMA-262 edición 3.

Un navegador web es, con mucho, el entorno de acogida más común para JavaScript. Los navegadores web suelen crear objetos no nativos, dependientes del entorno de ejecución, para representar el Document Object Model (DOM) en JavaScript. El servidor web es otro entorno común de servicios. Un servidor web JavaScript suele exponer sus propios objetos para representar objetos de petición y respuesta HTTP, que un programa JavaScript podría entonces interrogar y manipular para generar dinámicamente páginas web.

Debido a que JavaScript es el único lenguaje por el que los más populares navegadores comparten su apoyo, se ha convertido en un lenguaje al que muchos frameworks en otros lenguajes compilan, a pesar de que JavaScript no fue diseñado para tales propósitos.42​ A pesar de las limitaciones de rendimiento inherentes a su naturaleza dinámica, el aumento de la velocidad de los motores de JavaScript ha hecho de este lenguaje un entorno para la compilación sorprendentemente factible.

Ejemplo de script

A continuación se muestra un breve ejemplo de una página web (ajustadose a las normas del estándar para HTML5) que utiliza JavaScript para el manejo del DOM:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="utf-8">

<title>Ejemplo sencillo</title>

</head>

<body>

<h1 id="header">Esto es JavaScript</h1>

<script>

document.body.appendChild(document.createTextNode('Hola Mundo!'));

var h1 = document.getElementById('header'); // contiene la referencia al tag <h1>

h1 = document.getElementsByTagName('h1')[0]; // accediendo al mismo elemento <h1>

</script>

<noscript>Tu navegador no admite JavaScript, o JavaScript está deshabilitado.</noscript>

</body>

</html>

Consideraciones acerca de la compatibilidad

Artículo principal: Interoperabilidad web

Debido a que JavaScript se ejecuta en entornos muy variados, una parte importante de las pruebas y la depuración es probar y verificar que el código JavaScript funciona correctamente en múltiples navegadores. La interfaz DOM para acceder y manipular páginas web no es parte del estándar ECMAScript, o de la propia JavaScript. El DOM es definido por los esfuerzos de estandarización del W3C, una organización independiente. En la práctica, las implementaciones que hacen de JavaScript los distintos navegadores difieren tanto entre ellos mismos como de las normas del estándar.

Para hacer frente a estas diferencias, los autores de JavaScript pudieron ser capaces de escribir código compatible con los estándares que también fuera capaz de ejecutarse correctamente en la mayoría de los navegadores, o en su defecto, que al menos se pudiera escribir código capaz de comprobar la presencia de ciertas funcionalidades del navegador y que se comportase de manera diferente si no se dispusiese de dicha funcionalidad.43​ Existen casos en los que dos navegadores pueden llegar a implementar la misma característica, pero con un comportamiento diferente, hecho que a los programadores les puede resultar de ayuda para detectar qué navegador se está ejecutando en ese instante y así cambiar el comportamiento de su escritura para que coincida.44​45​ Los programadores también suelen utilizar bibliotecas o herramientas que tengan en cuenta las diferencias entre navegadores.

Además, los scripts pueden no funcionar para algunos usuarios. Por ejemplo, un usuario puede:

utilizar un navegador antiguo sin compatibilidad completa con la API DOM,

utilizar un navegador PDA o teléfono móvil que no puede ejecutar JavaScript

tener la ejecución de JavaScript deshabilitada, como precaución de seguridad,

utilizar un navegador de voz debido a, por ejemplo, una discapacidad visual.

Para apoyar a estos usuarios, los programadores web suelen crear páginas que sean tolerante a fallos según el agente de usuario (tipo de navegador) que no admita JavaScript. En particular, la página debe seguir siendo útil aunque sin las características adicionales que JavaScript habría añadido. Un enfoque alternativo que muchos encuentran preferible es primero crear contenido utilizando las tecnologías que funcionan en todos los navegadores, y mejorar el contenido para los usuarios que han permitido JavaScript.

Accesibilidad

Artículo principal: Accesibilidad web

Suponiendo que el usuario no haya desactivado la ejecución de código JavaScript, en el lado del cliente JavaScript debe ser escrito tanto con el propósito de mejorar las experiencias de los visitantes con discapacidad visual o física, como el de evitar ocultar información a estos visitantes.46​

Los lectores de pantalla, utilizados por los ciegos y deficientes visuales, pueden ser tenidos en cuenta por JavaScript y así poder acceder y leer los elementos DOM de la página. El código HTML escrito debe ser lo más conciso, navegable y semánticamente rico posible, tanto si JavaScript se ejecuta como si no.

JavaScript no debería de ser totalmente dependiente de los eventos de ratón del navegador y debería ser accesible para aquellos usuarios que no quieran hacer uso del ratón (informática) para navegar o que opten por utilizar solamente el teclado. Hay eventos independientes del dispositivo, tales como onfocus y onchange que son preferibles en la mayoría de los casos.46​

JavaScript no debe ser utilizado para crear confusión o desorientación al usuario web. Por ejemplo, modificar o desactivar la funcionalidad normal del navegador, como cambiar la forma en que el botón de navegar hacia atrás o el evento de actualización se comportan, son prácticas que generalmente son mejores evitar. Igualmente, desencadenar eventos que el usuario puede no tener en cuenta reduce la sensación de control del usuario y provoca cambios inesperados al contenido de la página.47​

A menudo, el proceso de dotar a una página web compleja el mayor grado accesibilidad posible, se convierte en un problema no trivial donde muchos temas se acaban llevando al debate y a la opinión, siendo necesario el compromiso de todos hasta el final. Sin embargo, los agentes de usuario y las tecnologías de apoyo a personas con discapacidad están en constante evolución y nuevas directrices e información al respecto siguen publicándose en la web.46​

Seguridad

Véase también: Seguridad del navegador

JavaScript y el DOM permite que existan programadores que hagan un uso inapropiado para introducir scripts que ejecuten código con contenido malicioso sin el consentimiento del usuario y que pueda así comprometer su seguridad.

Los desarrolladores de los navegadores tienen en cuenta este riesgo utilizando dos restricciones. En primer lugar, los scripts se ejecutan en un sandbox en el que sólo se pueden llevar a cabo acciones relacionadas con la web, no con tareas de programación de propósito general, como la creación de archivos. En segundo lugar, está limitada por la política del mismo origen: los scripts de un sitio web no tienen acceso a la información enviada a otro sitio web (de otro dominio) como pudiera ser nombres de usuario, contraseñas o cookies. La mayoría de los fallos de seguridad de JavaScript están relacionados con violaciones de cualquiera de estas dos restricciones.

Existen proyectos como AdSafe o Secure ECMA script (SES) que proporcionan mayores niveles de seguridad, en especial en el código creado por terceros (tales como los anuncios).48​49​

La Política de Contenido Seguro (CSP) es el método principal previsto para garantizar que sólo código de confianza pueda ser ejecutado en una página web.

Vulnerabilidades cross-site

Artículos principales: Cross-site scripting y Cross Site Request Forgery.

Un problema común de seguridad en JavaScript es el cross-site scripting o XSS, una violación de la política de mismo origen. Las vulnerabilidades XSS permiten a un atacante inyectar código JavaScript en páginas web visitadas por el usuario. Una de esas webs podría ser la de un banco, pudiendo el atacante acceder a la aplicación de banca con los privilegios de la víctima, lo que podría revelar información secreta o transferir dinero sin la autorización de la víctima. Una solución para las vulnerabilidades XSS es utilizar HTML escaping cuando se muestre información de fuentes no confiables.

Algunos navegadores incluyen una protección parcial contra los ataques XSS reflejados (el atacante está en la misma petición web). El atacante proporciona una URL incluyendo código malicioso. Sin embargo, incluso los usuarios de los navegadores son vulnerables a otros ataques XSS, tales como aquellos en los que el código malicioso se almacena en una base de datos. Sólo el correcto diseño de las aplicaciones Web en la parte servidora puede prevenir totalmente XSS. Las vulnerabilidades XSS también pueden ocurrir debido a errores de ejecución por los desarrolladores del navegador.50​

Otra vulnerabilidad es la falsificación de petición de sitio cruzado o CSRF. En CSRF, el código del sitio web atacante engaña al navegador de la víctima, permitiendo al atacante realizar peticiones en nombre de la víctima, haciendo imposible saber a la aplicación de destino (por ejemplo, la de un banco haciendo una transferencia de dinero) saber si la petición ha sido realizada voluntariamente por el usuario o por un ataque CSRF.

El ataque funciona porque, si el sitio de destino hace uso únicamente de las cookies para autenticar las solicitudes de la víctima, las peticiones iniciadas por el código del atacante tendrán las mismas credenciales de acceso legítimo que las solicitudes iniciadas por el propio usuario.

En general, la solución a CSRF consiste en introducir un campo de formulario oculto cuyo valor se utilice para realizar la autenticación, y no sólo por medio de las cookies, en solicitudes que puedan tener efectos duraderos. La comprobación de la cabecera HTTP referer también puede servir de ayuda.

"Hijacking JavaScript" es un tipo de ataque CSRF en el que una etiqueta <script> en el sitio web del atacante explota una vulnerabilidad en la página del sitio de la víctima que le hace devolver información privada, en forma de JSON o código JavaScript. Las posibles soluciones son:

que se requiera un token de autenticación en los parámetros de las peticiones POST y GET para aquellas peticiones que requieran devolver información privada del usuario.

usar POST y nunca GET para solicitudes que devuelven información privada

Herramientas de desarrollo

En JavaScript, disponer de un depurador se convierte en necesario cuando se desarrollan grandes aplicaciones, no triviales. Dado que puede haber diferencias de implementación entre los diferentes navegadores (especialmente en cuanto al DOM), es útil tener acceso a un depurador para cada uno de los navegadores a los cuales nuestra aplicación web irá dirigido.51​

Los depuradores web están disponibles para Internet Explorer, Firefox, Safari, Google Chrome y Opera.52​

Existen tres depuradores disponibles para Internet Explorer: Microsoft Visual Studio es el más avanzado de los tres, seguido de cerca por Microsoft Script Editor (un componente de Microsoft Office)53​ y, finalmente, Microsoft Script Debugger, que es mucho más básico que el otro dos, aunque es gratuito. El IDE gratuito Microsoft Visual Web Developer Express ofrece una versión limitada de la funcionalidad de depuración de JavaScript en el Microsoft Visual Studio. Internet Explorer ha incluido herramientas de desarrollo desde la versión 8 (se muestra pulsando la tecla F12). Las aplicaciones web dentro de Firefox se pueden depurar usando el Firebug add-on o el antiguo depurador Venkman. Firefox también tiene integrada una consola de errores básica, que registra y evalúa JavaScript. También registra errores de CSS y advertencias. Opera incluye un conjunto de herramientas llamado Dragonfly.54​ El Inspector Web de WebKit incluye un depurador de JavaScript55​ utilizado en Safari, junto con una versión modificada de Google Chrome.

Existen algunas herramientas de ayuda a la depuración, también escritas en JavaScript y construidas para ejecutarse en la Web. Un ejemplo es el programa JSLint, desarrollado por Douglas Crockford, quien ha escrito extensamente sobre el lenguaje. JSLint analiza el código JavaScript para que este quede conforme con un conjunto de normas y directrices y que aseguran su correcto funcionamiento y mantenibilidad..

1. CONCLUSIONES

una guía para desarrolladores,

diseñadores y programadores que quieran construir sitios web y aplicaciones utilizando las

tecnologías más actuales. Pero nos encontramos en un proceso de transición en el cual las

viejas tecnologías se fusionan con las nuevas, y los mercados no pueden seguirles el paso.

Al mismo tiempo que millones y millones de copias de nuevos navegadores son

descargadas de la web, millones y millones de personas no son ni siquiera conscientes de

su existencia. El mercado está aún repleto de viejos ordenadores funcionando con

Windows 98 e Internet Explorer 6, o incluso peor.

Crear para la web fue siempre un desafío, y se vuelve cada vez más complicado. A

pesar de los prolongados y duros esfuerzos por construir e implementar estándares para

Internet, ni siquiera los nuevos navegadores los soportan por completo. Y viejas versiones

de navegadores que no siguen ninguna clase de estándar siguen presente, funcionando

alrededor de todo el mundo, haciendo nuestras vidas imposible.

Por esta razón, es momento de ver qué podemos hacer para acercar HTML5 a la gente,

cómo podemos crear e innovar en un mundo que parece indiferente. Llegó la hora de

estudiar qué alternativas tenemos para trabajar con estas nuevas tecnologías y hacerlas

disponibles para todos.

Las alternativas

Cuando se trata de alternativas, debemos decidir qué posición tomar. Podemos ser

agresivos, atentos, inteligentes o trabajadores. Un desarrollador agresivo dirá: “Esta

aplicación fue programada para trabajar en nuevos navegadores. Los nuevos navegadores

son gratuitos. No sea perezoso y descargue una copia”. El desarrollador atento dirá: “Esta

aplicación fue desarrollada aprovechando las nuevas tecnologías disponibles. Si desea

disfrutar mi trabajo en todo su potencial, actualice su navegador. Mientras tanto, aquí

tiene una versión antigua que puede utilizar en su lugar”. El desarrollador inteligente dirá:

“Hacemos la tecnología de última generación disponible para todos. No necesita hacer

nada, nosotros ya lo hicimos por usted”. Y finalmente, un trabajador dirá: “Esta es una

versión de nuestra aplicación adaptada a su navegador, aquí puede acceder a otra con

más herramientas, especial para nuevos navegadores, y aquí ofrecemos la versión

experimental de nuestra súper evolucionada aplicación”.

Para un acercamiento más práctico y útil, estas son las opciones disponibles cuando el

navegador del usuario no está preparado para HTML5:

El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript

350

Informar Recomiende al usuario actualizar su navegador si algunas características

requeridas por su aplicación no están disponibles.

Adaptar Seleccione diferentes estilos y códigos para el documento de acuerdo con las

características disponibles en el navegador del usuario.

Redireccionar Redireccione usuarios a un documento completamente diferente diseñado

especialmente para viejos navegadores.

Emular Use librerías que hagan HTML5 disponible en viejos navegadores.

Modernizr

Sin importar cuál es la opción elegida, lo primero que debemos hacer es detectar si las

características de HTML5 requeridas por su aplicación están disponibles en el navegador

del usuario o no. Estas características son independientes y fáciles de identificar, pero las

técnicas requeridas para hacerlo son tan diversas como las características mismas.

Desarrolladores deben considerar diferentes navegadores y versiones, y depender de

códigos que a menudo no son para nada confiables.

Una pequeña librería llamada Modernizr fue desarrollada con la intención de resolver

este problema. Esta librería crea un objeto llamado Modernizr que ofrece propiedades

para cada característica de HTML5. Estas propiedades retornan un valor booleano que

será true (verdadero) o false (falso) dependiendo si la característica está disponible o no.

La librería es de código abierto, programada en Javascript y disponible gratuitamente

en www.modernizr.com. Solo tiene que descargar el archivo Javascript e incluirlo en sus

documentos, como en el siguiente ejemplo:

<!DOCTYPE html>

<html lang="es">

<head>

<title>Modernizr</title>

<script src="modernizr.min.js"></script>

<script src="modernizr.js"></script>

</head>

<body>

<section id="cajadatos">

contenido

</section>

</body>

</html>

El archivo llamado modernizr.min.js es una copia del archivo de la libraría Modernizr descargado desde su sitio web. El segundo archivo incluido en el documento HTML en el Conclusiones 351 Listado C-1 es nuestro propio código Javascript donde controlamos los valores de las propiedades provistas por la librería:

function

iniciar(){

var cajadatos=document.getElementById('cajadatos'); if(Modernizr.boxshadow){

cajadatos.innerHTML='Box Shadow está disponible'; }else{

cajadatos.innerHTML='Box Shadow no está disponible'; }

}

window.addEventListener('load', iniciar, false); Listado C-2. Detectando la disponibilidad de estilos CSS para generar sombras.

RECOMENDACIONES

Esta sección sigue el formato regular del resto del documento. La única observación es notar que el título no está numerado.

En esta sección se agregan agradecimientos a personas que colaboraron en el proyecto pero que no figuran como autores del paper.

REFERENCIAS

Por mayor información diríjase al siguiente enlace donde encontrará una lista actualizada de todas las librerías disponibles: www.github.com/Modernizr/Modernizr/wiki/

HTML5-Cross-browser-Polyfills

Referencias de libros:

 http://librosweb.es/javascript/

 http://www.w3schools.com/js/default.asp

 Una buena colección de ejemplos:

http://www.w3schools.com/js/js\_ex\_dom.asp

 Artículos varios: <http://javascript.about.com/>

Documentos presentados en conferencias (No publicadas aún):

1. D. Ebehard and E. Voges, "Digital single sideband detection for interferometric sensors," presented at the 2nd Int. Conf. Optical Fiber Sensors, Stuttgart, Germany, 1984.
2. Process Corp., Framingham, MA. Intranets: Internet technologies deployed behind the firewall for corporate productivity. Presented at INET96 Annu. Meeting. [Online]. Available: http://home.process.com/ Intranets/wp2.htp

**Observaciones generales:**

En el proceso de selección de artículos para publicar, se realiza una evaluación inicial para determinar si el trabajo cumple con los términos y observaciones presentadas en este documento. En la segunda evaluación se evalúa su contenido y aporte por parte de evaluadores calificados de acuerdo al área correspondiente.

**Los artículos que no llenen los requisitos de la convocatoria en cuanto a formato, no serán tenidos en cuenta para su publicación y serán descartados en la evaluación inicial.**

Este documento de ejemplo, en Microsoft Word, para la elaboración de artículos para la revista SCIENTIA ET TECHNICA podrá ser descargado de la página:

<http://revistas.utp.edu.co/index.php/revistaciencia/pages/view/formatos>.

Haciendo clic en la pestaña *Formatos*.

**Presentación de trabajos:**

Los artículos deben venir acompañados por los formatos de datos del autor, el cual se puede descargar en la página *web* de la revista <http://revistas.utp.edu.co/index.php/revistaciencia/pages/view/formatos>. haciendo clic en la pestaña *Formatos*. Estos formatos deben ser cargados en la plataforma Open Journal Systems. Los datos allí consignados serán incorporados en la Base Bibliográfica *Publindex* de Colciencias.

Los artículos deben estar presentados en el formato de la revista, el cual se puede descargar en la página *web* de la revista <http://revistas.utp.edu.co/index.php/revistaciencia/pages/view/formatos> haciendo clic en la pestaña *Formatos*. El no uso de este formato descalifica el artículo y no será tenido en cuenta en la convocatoria.

**Envío de artículos**

La recepción de artículos se realizará por medio de Open Journal Systems - OJS en las fechas en que están abiertas las convocatorias.