

JAVASCRIPT AVANZADO

Clase 01



EDUCACIÓN



Presentación del docente

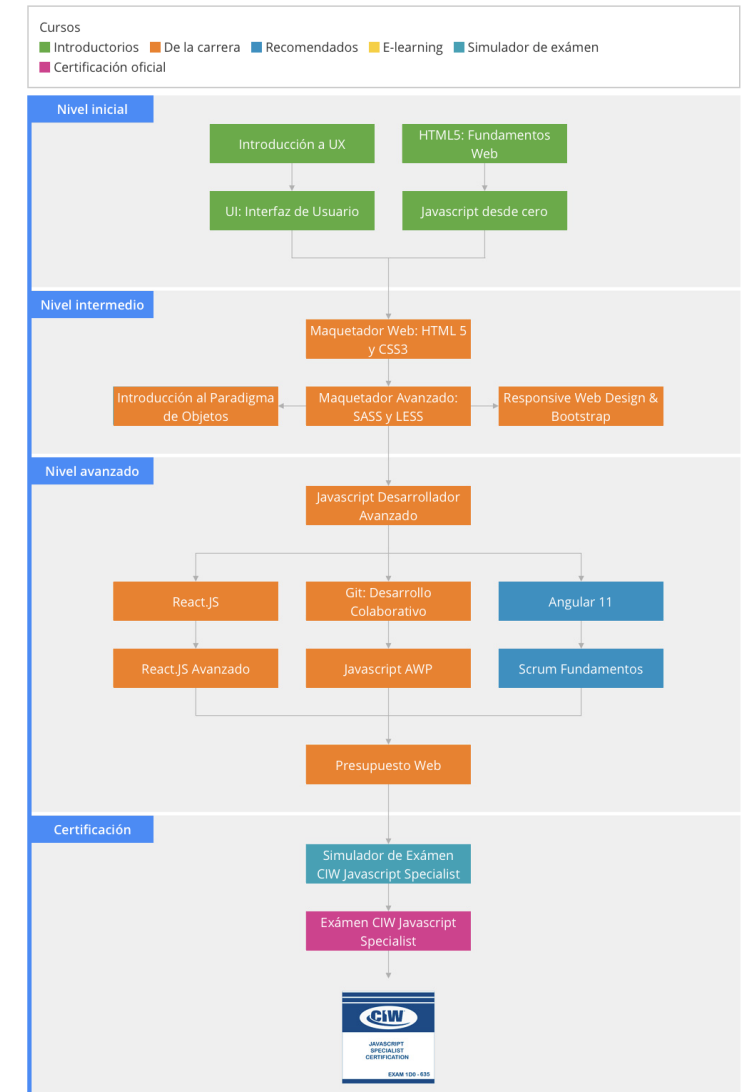
Fernando Luna

- Técnico Superior Desarrollo de Software – Tramo Pedagógico
- Technical Writer – Autor – Profesor
- NaranjaX – Redusers
- fernando@vidamobile.com.ar
- <https://www.linkedin.com/in/ferpro/>
- <https://github.com/mobilepadawan>



¿Dónde estamos parados?

- **JS Avanzado** es Parte de la carrera [Desarrollador Frontend](#)
- Es la base de cualquier otro framework o librería JS (*React, Angular, Vue, JQuery, React Native*)
- También adquirirás los fundamentos para luego dominar [PWA](#) y [Desarrollo backend](#)



¿Qué veremos hoy?



- ES6
- Navegador web como intérprete del lenguaje
- **BOM**: browser object model
- **DOM**: document object model
- Acceder a elementos de una página

¿Qué necesitamos para programar?

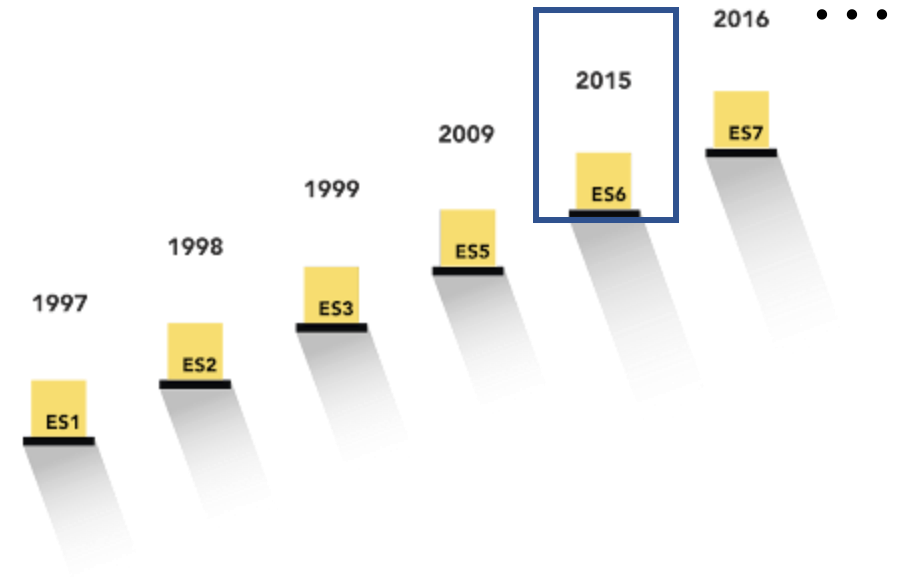


- Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/>)
- Extensiones
 - Live Server (*creamos un servidor web en nuestras computadoras*)
 - HTML Sinppets (*opcional*)
 - JavaScript ES6 code snippets (*opcional*)
- Navegador web (*Chrome, Edge, Firefox, Safari*)

ES6

- **EcmaScript:** especificación del lenguaje JS publicada por ECMA Internacional.
- Permitted definir un estándar de lenguaje para todo tipo de navegador web.
- Si bien la evolución sigue año tras año, destacamos a ES6 como la versión que introdujo cambios importantes en el lenguaje JS.
- En algún momento esta definición pasará a llamarse ES .Next, para no tener que seguir una convención de números consecutivos.

Encuentra información más completa, [aquí](#).



ES6



Destacamos a ES6, porque fue la versión que introdujo cambios en JS, como ser:

- Clases
- Atributo defer (*)
- String Literals (*)
- Arrow Functions (*)
- Destructuring
- Back Thicks (*)
- fetch()
- Uso opcional del ;

Entre otros tantos cambios beneficiosos para el lenguaje.

(*) *veamos ejemplos de cada uno de estos puntos.*

ES6



PRÁCTICAS

- Atributo defer
- String literals
- Arrow functions
- Back ticks

Navegador web como intérprete del lenguaje

- Existe un sinfín de tecnologías que nos permiten crear contenido web utilizable desde un navegador. Entre estas podemos destacar a: JSP, PHP, ASP.NET, frameworks como Flask, Angular, Vue, y librerías como React, JQuery, etcétera.
- Más allá de esto, debemos tener siempre en mente que, un navegador web, cualquiera que éste sea, solo entiende HTML, CSS y JavaScript.

Navegador web como intérprete del lenguaje

Actualmente, los motores web más populares, son:

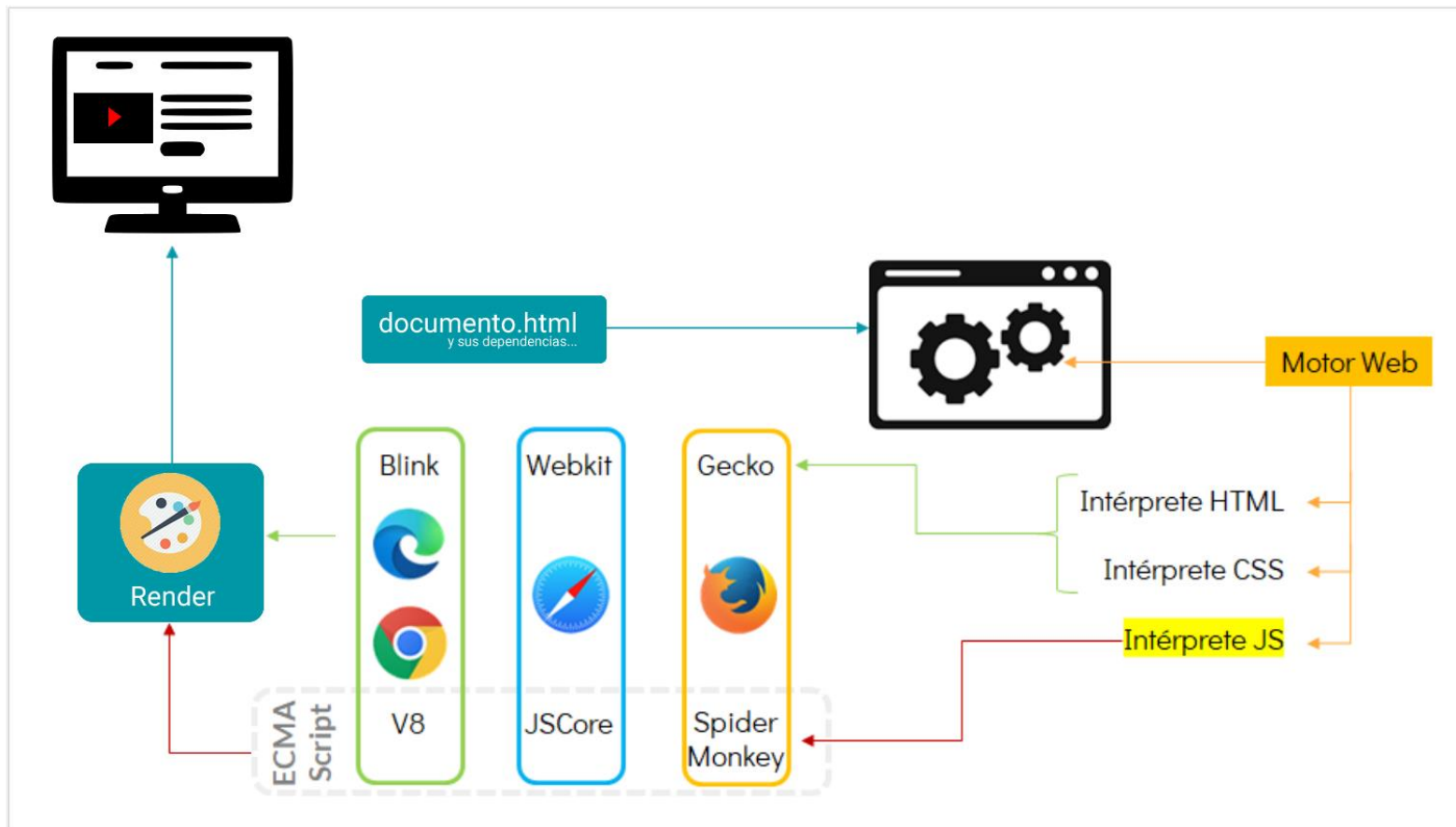
- Gecko
- Blink
- Webkit



Pero... ¿Por qué debo saber esto?

Navegador web como intérprete del lenguaje

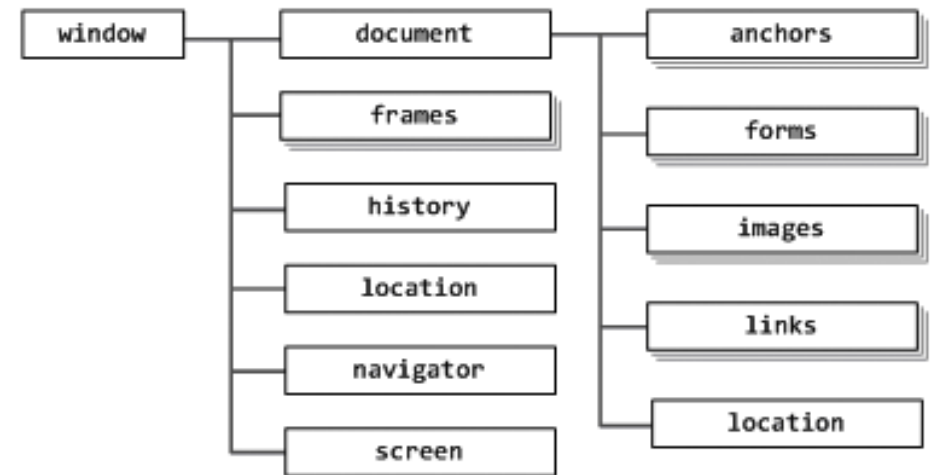
Veamos el funcionamiento de un motor web:



BOM: browser object model

Es una convención específica que refiere a todos los objetos expuestos por el navegador web.

A diferencia de **DOM** (*document object model*), BOM no debe respetar un estándar de implementación, por lo cual, quien desarrolla un navegador web, es libre de implementar el BOM de la forma que desee.



BOM: browser object model



PRÁCTICAS

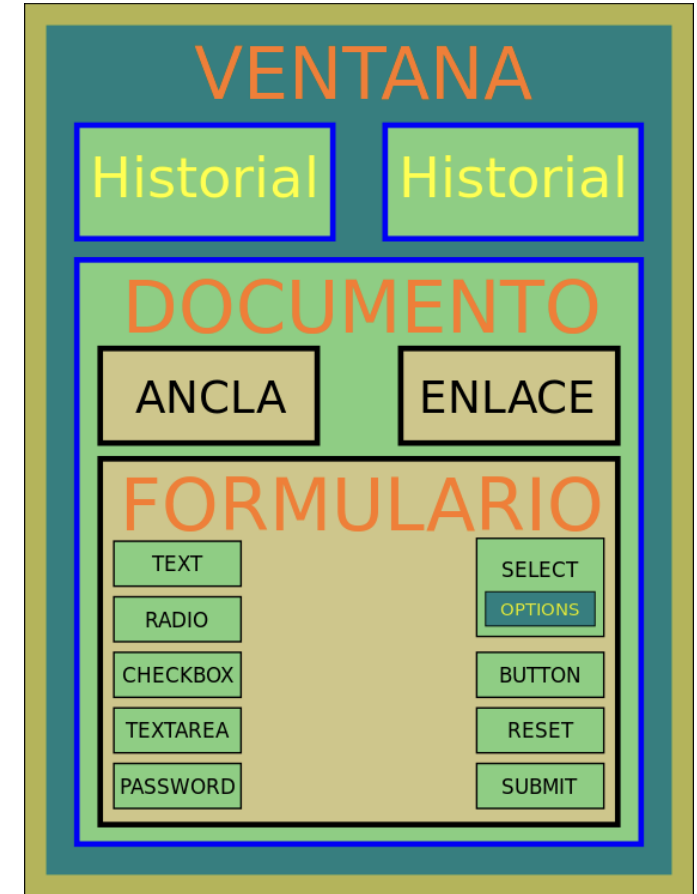
- Objeto window
- location
- navigator
- screen

DOM: document object model

Es una interfaz de plataforma que cuenta con un conjunto estándar de objetos para representar los documentos HTML, XHTML, XML.

Cuenta con un modelo estándar, el cual define cómo pueden combinarse los diferentes objetos y una interfaz estándar para acceder a ellos y manipularlos.

Encuentra más información, [aquí](#).



DOM: document object model



La gran ventaja que propone el DOM, es que, desde JavaScript, podemos acceder a cualquier elemento que encontramos en una página web.

Las vías de acceso son muchas. Entre estas:

- Nombre de la etiqueta
- Atributo ID
- Atributo NAME
- Clases CSS del elemento
- Una combinación de las opciones anteriores

Acceder a elementos de una página



Desde JS, existen varias formas de acceder a elementos HTML de una página.

- `getElementById()`
- `getElementsByTagName()`
- `getElementsByName()`
- `getElementsByClassName()`
- `querySelector()`
- `querySelectorAll()`

Todas estas opciones, están disponibles a través del objeto **document**.

Acceder a elementos de una página



PRÁCTICAS

- `querySelector()`
- `querySelectorAll()`
- `classList()`
- `setAttr()`

Crear elementos en una página



Cualquier elemento HTML puede ser creado de forma dinámica desde JavaScript. Existe un método dentro del objeto document, que nos permite realizar esta tarea.

- `createElement()`

Una vez definido este elemento, ajustamos sus propiedades de acuerdo a la necesidad que tengamos, para finalmente agregarlo al DOM, usando algunos de los siguientes métodos.

- `append()`
- `appendChild()`

Crear elementos en una página



PRÁCTICAS

- `CreateElement()`
- `AppendChild()`
- `RemoveElement()`

¿Qué veremos la próxima clase?



- Modelo orientado a eventos
- Capturar eventos (*de elementos HTML*)
- Embeber JavaScript como atributo HTML
- Funciones Callback



¡GRACIAS!