

# JavaScript

**DEV.F**  
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

# ¿Qué veremos en esta kata?



- Introducción a lógica de programación.
- Introducción a los lenguajes de programación.
- Fundamentos de JavaScript.
- Frameworks CSS.
- Manipulación del DOM.
- Programación orientada a eventos.

# Semana 1

- Introducción a lógica de programación.
  - ¿Para qué utiliza lógica un sistema de software?
- Introducción a los lenguajes de programación.
- Fundamentos de JavaScript.
  - Uso de la documentación oficial.
  - Cómo ejecutar JS.
  - Sintaxis.
  - Tipos de datos.
  - Variables simples y complejs.
  - Objetos y arreglos.
  - Operadores.
  - Truthy y falsy.

Quiero irme de viaje, ¿tengo suficiente dinero?

?

Sí, me voy de viaje.

:

No, tengo que seguir ahorrando.

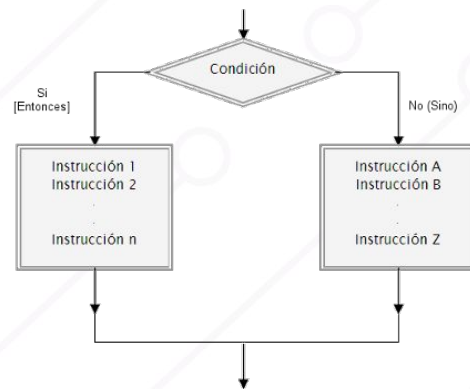
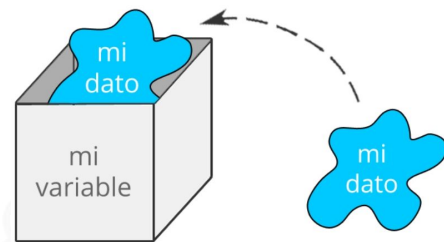
Incógnita

OK

NOT OK

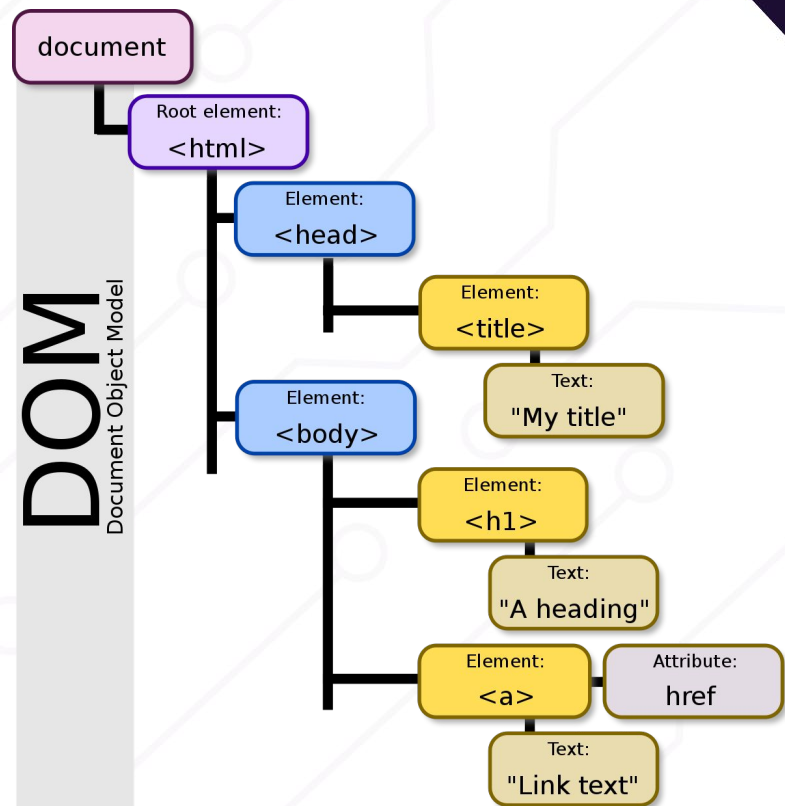
## Semana 2

- Fundamentos de JavaScript.
  - Estructuras de control.
  - Condicionales.
  - Ciclos.
  - Funciones.
  - Scope y Hoisting.
- Frameworks CSS.
  - Bootstrap.
  - MaterializeCSS.
  - Tailwind.



# Semana 3

- Manipulación de elementos del DOM.
  - Acceso, creación, añadir y eliminar.
  - Element.
  - Nodelist.
  - Acceso a atributos, estilos y clases.
  - Web api.
- Eventos.
  - Del documento.
  - Del mouse.
  - De teclado.
  - En formularios.
- Consumo de APIs.
  - Obtención de información.



The logo consists of the text 'DEV.F.' in a bold, white, sans-serif font. The 'F' is stylized with a grid of small squares at its right end. It is centered within a dark purple diamond shape.

**DEV.F.**

***Proyecto de Intro a JS***

dev

# Proyecto final

Crear una aplicación web con HTML, CSS y JS que simula ser una aplicación bancaria. Como obligatorio debe mostrar diferentes datos del cliente y hacer depósitos y retiros. Opcionalmente puede:

- Manejar ahorros.
- Cuentas y tarjetas.
- Transferencias.
- Contactos.
- Pago de servicios.
- Utilizar un frameworks front y/o css grid o flexbox.
- Utilizar git y github.
- Desplegar a github pages.

# Objetivos del módulo

**DEV.F.**  
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev



# Objetivos del módulo

Entender el front end vainilla y saber cómo analizar y resolver problemas

1. Desarrollar lógica para analizar, entender y resolver problemas del mundo real mediante programación.
2. Ser capaz de trasladar un problema de la vida real a un algoritmo.
3. Ser capaz de convertir un algoritmo en código JavaScript.
4. Entender los fundamentos de JavaScript.
5. Poder utilizar un framework front end y saber para qué sirven.
6. Entender cómo utilizar correctamente las tecnologías de front end en el desarrollo web.
7. Manejar elementos y eventos del DOM.
8. Tolerancia los errores.

