

# **Tema 2: Desarrollo en el cliente con Javascript estándar**

**Parte 1: Introducción. Eventos.  
Programación de la interfaz**

## 2.1

# Javascript en el cliente: conceptos básicos

# Versiones de JS en el navegador

- Los navegadores actuales implementan **en su totalidad** la versión 6 de JS (también llamada **ES6**, o ES2015)
- No obstante los nuevos estándares (ES2016, ES2017, ...) siempre "van más rápido" que las implementaciones

# Transpilación

- Como solución, se pueden usar compiladores (*transpiladores*) que **traduzcan de las versiones nuevas de Javascript a, por ejemplo, ES5** (sí soportado al 100% nativamente).
- El transpilador más usado actualmente es **Babel**
- Para el caso ES6->ES5 cada vez es más superfluo usar un transpilador, por haber un soporte nativo amplio de ES6, pero se sigue usando para dar soporte a navegadores *legacy* y para poder emplear funcionalidades >ES6



Como curiosidad: Babel lo empezó a escribir Sebastian McKenzie a los 17 años mientras estaba en el instituto (ahora trabaja en Facebook). El propio Sebastian cuenta [la historia de esta época](#)

# Insertar JS en el HTML

- En etiquetas `<script>`
- El ámbito de las variables y funciones definidas es la *página*. Pero las definiciones no se pueden compartir entre páginas
- Por defecto el JS se *parsea* y ejecuta conforme se va leyendo

```
<script>
  //esto define la función pero no la llama todavía
  function ahora() {
    var h = new Date();
    return h.toLocaleString(); }
  var verFecha = true;
</script>
<!-- podemos cargar JS externo con un tag vacío y su URL en el src -->
<script src="otroscript.js"></script>

<script>
  //la variable es visible por estar definida antes en la misma página
  if (verFecha)
    alert("Fecha y hora: " + ahora());
</script>
```

# Carga de *scripts* externos

Forma "clásica": con el atributo `src` en un `<script>` vacío conseguimos una especie de "include". Todo lo que incluimos está en el mismo "espacio de nombres"

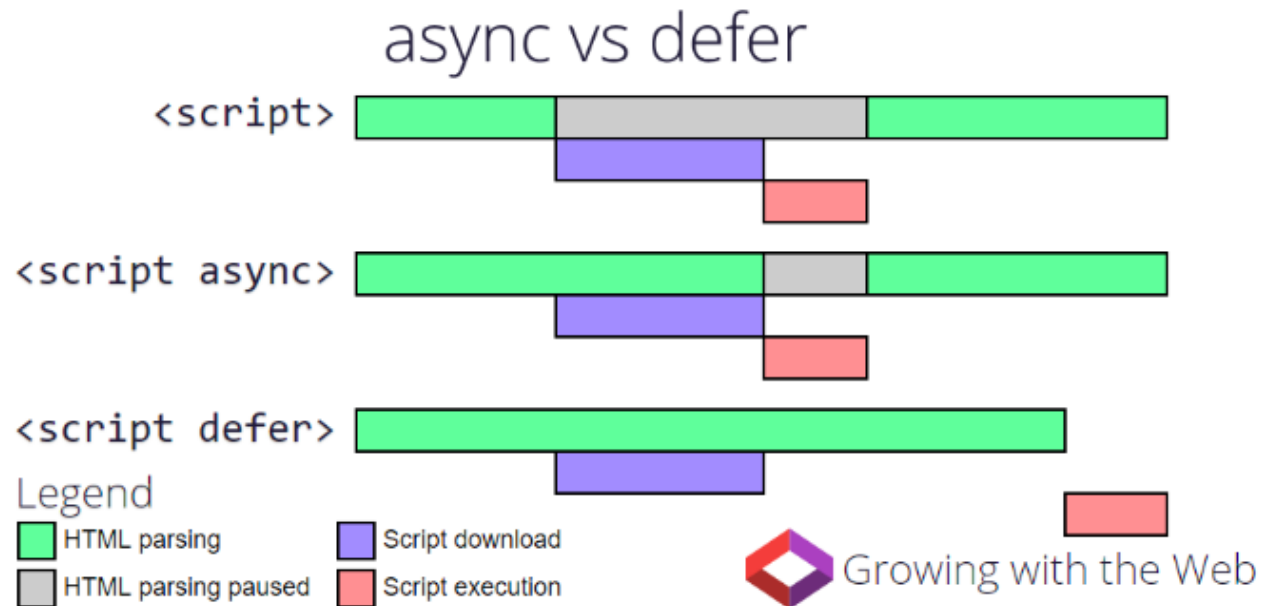
```
<!-- Ejemplo funcionando en https://jsbin.com/jaxupiy/edit?html,output -->
<script src="https://maps.google.com/maps/api/js"></script>
<div id="map" style="height:300px;width:400px"></div>
<script>
  map = new google.maps.Map(document.getElementById('map'), {
    center: {lat: 38.385, lng: -0.513},
    zoom: 15
  });
</script>
```

- Típicamente cada `<script src="">` define una o más variables globales con el API.
- Cuantas más dependencias externas tenemos, esta forma se vuelve más tediosa (por la cantidad de `script src`) y problemática (por tener que gestionar manualmente el orden de las dependencias, si hay relaciones entre ellas)

Por defecto al encontrar un *script* se interrumpe la carga del HTML hasta que se acabe de cargar,*parsear* y ejecutar el *script*. Por ello típicamente **se recomendaba colocar los scripts al final**, así el usuario no ve una página en blanco.

Con *scripts* externos podemos usar los atributos **defer** o **async**

<https://www.growingwiththeweb.com/2014/02/async-vs-defer-attributes.html>





# Acceso a los APIs nativos del navegador

- Como iremos viendo, el navegador incluye "de serie" multitud de APIs, para: comunicar con el servidor, manipular el HTML, guardar datos en local, dibujar gráficos,...
- Hay una serie de "objetos globales predefinidos" de los que "cuelgan" estos APIs, por ejemplo
  - `window`: el objeto global por defecto, todo lo que definimos está dentro de él.
  - `document`: la página actual
  - `navigator`: el navegador

# Módulos en JS

Claramente, los `<script src="">` no son una buena solución al **problema de la modularidad**, ya que lo único que estamos haciendo es juntar todo el código en un "espacio global".

En JS han ido surgiendo distintos sistemas de módulos, algunos estándares oficiales y otros "de facto"

- **CommonJS** (usado en Node)
- **Módulos ES6** (diseñados para los navegadores)
- AMD: permite la carga asíncrona de módulos
- UMD: compatibiliza AMD y CommonJS

# Módulos ES6

## JAVASCRIPT:

```
//archivo modulo_saludo.js
function saludar(nombre) {
  return "Hola qué tal, " + nombre
}
export {saludar}
```

```
//archivo main.js
import {saludar} from './modulo_saludo.js'
console.log(saludar('Pepe'))
```

## HTML:

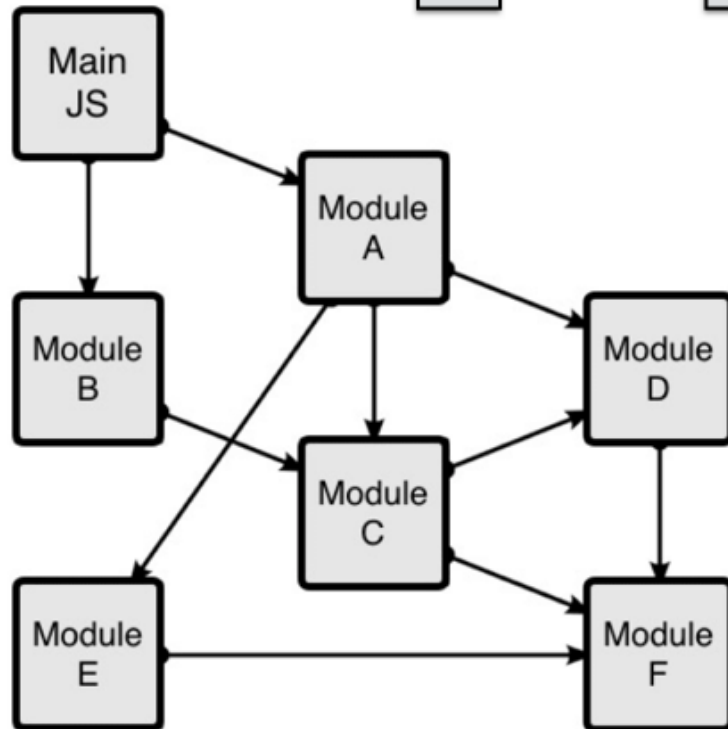
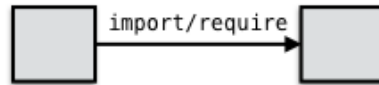
```
<script type="module" src="main.js"></script>
```

# Un problema de los módulos ES6

- Aunque a fecha de hoy la mayoría de navegadores **los implementan**, esto es relativamente reciente.
- Antes de esto, a alguien se le ocurrió la idea de añadir soporte para CommonJS al navegador mediante una herramienta llamada *bundler*
- Como resultado, desde hace unos años **muchas dependencias de terceros se distribuyen** con npm, **en** formato **CommonJS** (no soportado nativamente por los navegadores). Es decir, podemos **usar módulos ES6 para nuestro propio código** pero es difícil usarlos con librerías de terceros (Angular, React, ...)

# Bundlers

- Herramientas que a partir de un conjunto de módulos resuelven las dependencias y **concatenan todo el código en un único .js (*bundle*)** que el navegador puede cargar con un simple `<script src=" " >`
- Típicamente ofrecen compatibilidad con módulos ES6 y CommonJS
- Además el *bundler* puede realizar operaciones adicionales como:
  - Llamar a un transpilador para traducir el código de ES6 a ES5
  - *minificar* el código
  - copiar los *assets* (jpg, png, ...)
  - ...
- Ejemplos: webpack, parcel, rollup, browserify, jspm, ...
- Veremos su uso en prácticas



js/  
main.js  
moduleA.js  
moduleB.js  
...



webpack  
MODULE BUNDLER



jspm.io



1 único archivo .js  
bundle.js



## **2.2**

# **Eventos**



# Eventos y *listeners*

- Casi todo el código Javascript incluido en un HTML se va a ejecutar de modo **asíncrono**, en respuesta a **eventos**
- Los eventos pueden responder directamente a *acciones* del usuario (p.ej. **click** con el ratón) o bien a *sucesos* "externos" (p. ej. la página ha acabado de cargarse).
- A **cada evento le podemos asociar una o más funciones JS** que se ejecutarán cuando se dispare. Genéricamente esto se conoce como *callbacks*\*. *En el contexto de eventos, son llamados \*listeners*

# Definir un listener

con `addEventListener` se añade un *listener* que responde a un *evento* sobre un *elemento* del HTML

- Cada evento tiene un **nombre estándar**: 'click', 'mouseover', 'load', 'change'
- Algunos eventos son aplicables prácticamente a cualquier elemento HTML ('click', 'mouseover'). Otros solo a algunos ('change' o 'keydown' solo a campos de entrada de datos)
- Un mismo elemento y evento pueden tener asociados **varios *listener***

# Ejemplo de *listener*

HTML:

```
<button id="miBoton">¡No me pulses!</button>
```

JS:

```
//El listener recibirá automáticamente un objeto Event con info sobre el evento
//https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Event
function miListener(evento) {
    alert('Te dije que no lo hicieras!, pero has clicado en '
        + evento.clientX + ',' + evento.clientY)
}
var boton = document.getElementById('miBoton')
//cuando se haga click sobre el objeto "boton", se llamará a "miListener"
boton.addEventListener('click', miListener)
//Otra forma: definimos el listener como una función anónima
boton.addEventListener('click', function() {
    console.log('no espíes la terminal eh')
})
```

<https://jsbin.com/funizen/edit?html,js,output>

# Ejecutar JS cuando la página ha acabado de cargarse

- Evento `DOMContentLoaded` (sobre `document`): indica que se ha parseado y cargado completamente el HTML
- Evento `load` (sobre `window`, `document` o `script`): indica que se ha cargado completamente un recurso y sus dependientes (por ejemplo si es sobre `window` no solo el HTML sino también los *scripts*, imágenes)

```
document.addEventListener('DOMContentLoaded', function() {  
    alert("Ahora ya puedo marearte con este bonito anuncio")  
})
```

# Delegación de eventos

Los eventos sobre un nodo del DOM *suben* hacia arriba en la jerarquía de nodos (*bubbling up*), de modo que podemos capturarlos también en niveles superiores.

```
<button id="boton">Pulsa aquí</button>
<p>Hola, aquí también puedes pulsar</p>
```

```
document.getElementById('boton').addEventListener('click', function(e) {
  console.log('en el listener del botón')
  //si ponemos esto, paramos el bubbling
  //e.stopPropagation()
})
//Aquí recibiríamos también los clicks sobre el "button" y el "p"
document.addEventListener('click', function(e){
  //En un listener, this es el objeto al que está vinculado el evento. Aquí document
  console.log("this es " + this.nodeName) //document
  //target es el "objetivo" del evento. P.ej. si clicamos en el boton será este
  console.log('click sobre ' + e.target.nodeName)
})
```

<https://jsbin.com/buvoyif/edit?html,js,console,output>

# Event handlers

Forma *legacy* de definir *listeners*. Además de la sintaxis, la diferencia principal es que **solo puede haber un handler** para un evento y un elemento HTML dados

Los *handler* tienen como nombre 'onXXX', donde 'XXX' es el nombre del evento: 'onclick', 'onmouseover', 'onload',...

# Ejemplo de *handler*

HTML:

```
<button id="miBoton">¡No me pulses!</button>
```

JS:

```
var boton = document.getElementById('miBoton')
boton.onclick = function() {
    console.log('has hecho click')
}
//CUIDADO, este handler SUSTITUIRÁ al anterior!!!
boton.onclick = function() {
    alert('has hecho click')
}
```

# Manejadores de evento *inline*

La forma más antigua de definir *handlers*: en el propio HTML, con un atributo `onXXX`:

```
<!-- nótese que decimos que hay que INVOCAR la función, y no la  
referenciamos simplemente como hasta ahora. Esto es porque aquí  
podemos poner código arbitrario. Pero un listener debía ser una función -->  
<button onclick="mensaje()">¡No me pulses!</button>
```

```
function mensaje() {  
    console.log('mira que eres pesadito/a')  
}
```

Tiene "mala prensa" porque mezcla JS y HTML



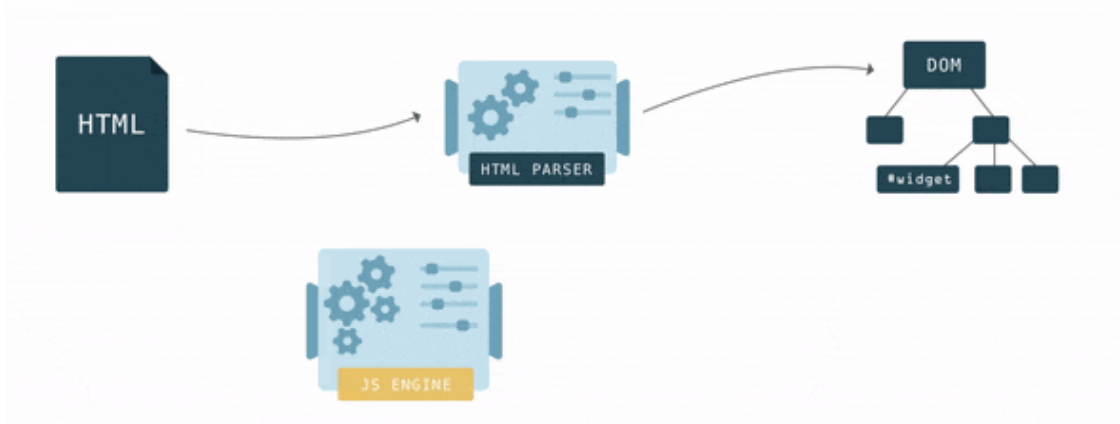
## 2.3

# Manipulación del HTML

**DOM** (*Document Object Model*): por cada etiqueta o componente del HTML actual hay en memoria un objeto Javascript equivalente.

Los objetos JS forman un árbol en memoria, de modo que un nodo del árbol es "hijo" de otro si el elemento HTML correspondiente está *dentro* del otro.

**API DOM:** conjunto de APIs que nos permite acceder al DOM y manipularlo. Al manipular los objetos JS estamos cambiando indirectamente el HTML *en vivo*



# El árbol del DOM

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

El árbol del DOM es una estructura de datos que representa el documento HTML en la memoria del navegador.

# Live DOM Viewer

Markup to test ([permalink](#), [save](#), [upload](#), [download](#), [hide](#)):

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Ejemplo de DOM</title>
</head>
<body>
<!-- es un ejemplo un poco simple -->
<p style="color:red">Bienvenidos al <b>DOM</b></p>
</body>
</html>
```

DOM view ([hide](#), [refresh](#)):

```
└ DOCTYPE: html
└ HTML
  └ HEAD
    └ #text:
    └ TITLE
      └ #text: Ejemplo de DOM
    └ #text:
  └ #text:
  └ BODY style="zoom: 1;"
    └ #text:
    └ #comment: es un ejemplo un poco simple
    └ #text:
    └ P style="color:red"
      └ #text: Bienvenidos al
        └ B
          └ #text: DOM
    └ #text:
```

# Acceder a un nodo

**Por id.** "marcamos" con un `id` determinado aquellas partes de la página que luego queremos manipular dinámicamente

```
var noticias = document.getElementById("noticias")
```

**Por etiqueta:** accedemos a todas las etiquetas de determinado tipo

```
//Ejemplo: reducir el tamaño de todas las imágenes a la mitad
//getElementsByTagName devuelve un array
var imgs = document.getElementsByTagName("img");
for(var i=0; i<imgs.length; i++){
    //por cada atributo HTML hay una propiedad JS equivalente
    imgs[i].width /= 2;
    imgs[i].height /= 2;
}
```

# Acceder a un nodo (II)

Con **selectores CSS**:

```
//querySelector: obtener el 1er nodo que cumple la condición
//este ejemplo sería equivalente a getElementById
var noticias = document.querySelector('#noticias')
//aunque puede haber varios divs solo obtendremos el 1o
var primero = document.querySelector("div");
//querySelectorAll: obtenerlos todos (en un array)
var nodos = document.querySelectorAll("div");
//Cambiamos la clase. Nótese que el atributo es "className", no "class"
//al ser "class" una palabra reservada en JS
for (var i=0; i<nodos.length; i++)="" {="" nodos[i].className="destacado" ;="" }="" se
```

# "Datos básicos" de un nodo

En un nodo tenemos su nombre (`nodeName`) y su valor (`nodeValue`)

- Para las etiquetas, el nombre es la etiqueta en mayúsculas y sin `<` `>` y el valor `null`
- Para los nodos de texto, el nombre siempre es `#text` y el valor su contenido
- En los campos de formulario editables, el contenido no está en `nodeValue` sino en `value`

# Relaciones "familiares" entre nodos

Una vez accedemos a un nodo podemos acceder a su "padre", "hijos" o "hermanos" con una serie de propiedades:

- Padre: `parentNode`
- Hijos
  - Solo los *tags*: array `children`. Primero=>`firstElementChild`, último=> `lastElementChild`
  - Todos (incl. *whitespace nodes*): array `childNodes`. Primero=>`firstChild`, Último=>`lastChild`
- Hermanos:
  - Solo los *tags*: siguiente `nextElementSibling`, anterior `previousElementSibling`
  - Todos (incl. *whitespace nodes*): `nextSibling`, `previousSibling`



# Añadir/eliminar/crear nodos

La idea de poder añadir/eliminar/crear nodos para que cambie el HTML es muy **potente**, pero el API es **tedioso** de utilizar

```
<input type="button" value="Añadir párrafo" id="boton">
<div id="texto"></div>
<script>
  document.getElementById("boton").addEventListener('click', function() {
    var texto = prompt("Introduce un texto para convertirlo en párrafo");
    /* Nótese que la etiqueta <p> es un nodo, y el texto que contiene es OTRO
       nodo, de tipo textNode, hijo del nodo <p> */
    var par = document.createElement("P");
    var nodoTexto = document.createTextNode(texto);
    par.appendChild(nodoTexto);
    document.getElementById('texto').appendChild(par);
  })
</script>
```

<http://jsbin.com/gaxehayeni/edit?html,js,output>

# Manipular directamente el HTML

Insertar/eliminar directamente una **cadena HTML** en determinado punto (internamente se siguen añadiendo/eliminando nodos como antes, pero ahora es automático)

**innerHTML**: propiedad de lectura/escritura que refleja el HTML dentro de una etiqueta.

```
<input type="button" value="Pon texto" id="boton">
<div id="texto"></div>
<script>
  document.getElementById("boton").addEventListener('click', function() {
    var mensaje = prompt("Dame un texto y lo haré un párrafo")
    var miDiv = document.getElementById("texto")
    miDiv.innerHTML += "<p>" + mensaje + "</p>"
  })
</script>
```

Nótese que el `+=` de este ejemplo es ineficiente, ya que estamos *reevaluando* el HTML ya existente

# Insertar directamente HTML

`insertAdjacentHTML(posicion, cadena_HTML)`: método llamado por un nodo, inserta HTML en una posición relativa a él. `posicion` es una cte. con posibles valores "beforebegin", "afterbegin", "beforeend", "afterend"

```
<div id="texto">Hola </div>
<button id="boton">Añadir</button>
```

```
document.getElementById("boton").addEventListener('click', function() {
    var nodoTexto = document.getElementById("texto");
    nodoTexto.insertAdjacentHTML("beforeend", "<b>mundo</b>");
    nodoTexto.insertAdjacentHTML("afterend", "<div>más texto</div>");
})
```

<http://jsbin.com/romewolidi/edit?html,output>

La mayoría de *frameworks Javascript* nos liberan de la necesidad de modificar el DOM directamente

- En algunos podemos **vincular** elementos HTML con partes del modelo, de manera que se **actualicen automáticamente** (*binding*). Ejemplos: Knockout, Angular, Vue,...
- En otros simplemente **repintamos el HTML entero** y el *framework* se encarga de modificar solo las partes que cambian. Por ejemplo React

Lo veremos con detalle en el tema siguiente, de momento un ejemplo sencillo...

# Ejemplo con Vue

<https://jsbin.com/nahikon/edit?html,js,output>

```
<div id="app">
  Tu nombre: <input type="text" v-model="nombre"><br>
  <button v-on:click="generarPuesto">Generar puesto</button>
  <div class="tarjeta">
    {{nombre}} <br> {{puesto}}
  </div>
</div>
```

```
var app = new Vue({
  el: '#app',
  data: {
    nombre: "",
    puesto: ""
  },
  methods: {
    generarPuesto: function() {
      this.puesto = faker.name.jobTitle()
    }
  }
})
```