

A graphic on the left side of the slide features four overlapping horizontal bars in purple, orange, yellow, and blue. The text 'Agencia de Aprendizaje a lo largo de la vida' is written across these bars in white. An orange arrow points to the right from the end of the orange bar.

Agencia de  
Aprendizaje  
a lo largo  
de la vida

# FULL STACK PYTHON

## Clase 13

Javascript 1

# Introducción a Javascript

The logo for JavaScript, featuring the letters 'JS' in a bold, black, sans-serif font, centered within a solid yellow square.

# Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

## Clase 12

**GIT**

- Introducción a GIT y GitHub.
- Comandos básicos.
- Creación de repositorios y ramas.

## Clase 13

**Introducción a Javascript**

- ¿Qué es y para qué se usa?
- Conceptos generales. Sintaxis básica.
- Variable, ¿qué es y cómo declararla? Tipos.
- Asignación y cambio del valor.
- Operadores aritméticos.
- Conversión a entero y flotante.

## Clase 14

**Condicionales y Ciclos**

- Control de flujos.
- Condicional. ¿Qué es?
- Operadores lógicos y de comparación.
- Ciclos. ¿Qué son? Tipos y diferencias entre sí.
- Cómo combinar operadores lógicos y ciclos.

# ¿Qué es JavaScript?

**JavaScript** (JS) es un **lenguaje de programación**, un mecanismo con el que podemos indicarle al navegador qué tareas debe realizar, en qué orden y cuántas veces, entre otras. Con JS agregamos **comportamiento** a nuestro sitio, permitiendo al usuario *interactuar* con él, rompiendo con la idea de una web estática.

Junto con HTML y CSS **es la tercera pieza fundamental del desarrollo web.**

**ECMAScript** es el estándar que a partir del año 2015 a la actualidad se encarga de regir como debe ser interpretado y funcionar el lenguaje JavaScript. En la actualidad, JS puede ser interpretado y procesado por una multitud de plataformas, entre las que se encuentran los navegadores web.

# Versiones de ECMAScript

**Javascript** ha sufrido modificaciones que los navegadores han debido implementar para proporcionar soporte a cada versión de **ECMAScript** cuanto antes. La lista de versiones de ECMAScript es la siguiente:

Ed.	Fecha	Nombre formal / informal	Cambios significativos
1	JUN/1997	ECMAScript 1997 (ES1)	Primera edición
5	DIC/2009	ECMAScript 2009 (ES5)	Strict mode, JSON, etc...
6	JUN/2015	ECMAScript 2015 (ES6)	Clases, módulos, generadores, hashmaps, sets, for of, proxies...
7	JUN/2016	ECMAScript 2016	Array includes(), Exponenciación **
8	JUN/2017	ECMAScript 2017	Async/await
9	JUN/2018	ECMAScript 2018	Rest/Spread operator, Promise.finally()...
10	JUN/2019	ECMAScript 2019	Flat functions, trimStart(), errores opcionales en catch...
11	JUN/2020	ECMAScript 2020	Dynamic imports, BigInt, Promise.allSettled

# Características de JavaScript

- **Lenguaje del lado del cliente:** El código **se ejecuta en el cliente (navegador)**. No se necesita acceso al servidor.
- **Orientado a objetos:** Utiliza clases y objetos como estructuras reutilizables.
- **De tipado débil o no tipado:** No es necesario especificar el tipo de dato al declarar una variable.
- **De alto nivel:** Su sintaxis se encuentra alejada del nivel máquina, más cercano a un lenguaje de las personas.

# Características de JavaScript

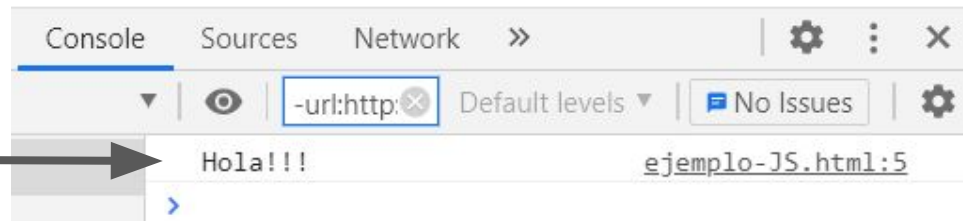
- **Lenguaje interpretado:** El navegador convierte las líneas de código en el lenguaje de la máquina sin necesidad de realizar un proceso de compilado.
- **Muy utilizado por desarrolladores:** Es uno de los lenguajes más demandados de los últimos años por su versatilidad y su infinita capacidad para crear plataformas cada vez más atractivas.
- **Interactividad con el usuario:** Podemos validar el formato de los datos de un formulario (una dirección de email directamente desde el navegador del cliente), ahorrando tiempo y recursos del servidor.



# Comenzando con JavaScript

El código de nuestro script debe ser incorporado al código HTML, de forma similar a lo que ocurre con las hojas de estilo CSS. Existen tres formas de agregar código **JavaScript** a una página web. Una de ellas es utilizar la etiqueta **<script>** en el **<head>** de nuestro documento (referencia interna):

```
<html>
  <head>
    <title>Título de la página</title>
    <script>
      console.log("Hola!!!")
    </script>
  </head>
  <body>
    <p>Ejemplo de texto.</p>
  </body>
</html>
```



Desde el inspector del navegador podremos ver que se escribe el texto "Hola!!!" en la consola. Esto se logra a través de la instrucción **console.log()**

# La ubicación de la etiqueta <script>

Según cómo esté ubicada la etiqueta <script> el navegador descarga ejecuta el archivo JavaScript en momentos diferentes:

1. En **<head>**: antes de empezar a dibujar la página, cuando está en blanco.
2. En **<body>**: cuando la página se haya dibujado hasta el **<script>**.
3. Antes de **</body>**: cuando la página se haya dibujado en su totalidad.



# La consola de JavaScript

Para acceder a la consola Javascript del navegador pulsamos **CTRL+SHIFT+J**.

Un clásico ejemplo utilizado cuando se comienza a programar es crear un programa que muestre por pantalla un texto, generalmente el texto «*Hola Mundo*». O mostrar el resultado de alguna operación matemática. A continuación, el código JS para realizar ambas tareas, y la salida que podemos ver en la consola del navegador:

```
console.log("Hola Mundo");  
console.log(2 + 2);
```



# La consola de JavaScript

Podemos mostrar texto, valores numéricos, etc. separados por comas:

```
console.log("¡Hola a todos! Observen este número: ", 5 + 18);
```





En esta consola podemos escribir **funciones** o **sentencias** de JavaScript que se ejecutan en la página que se encuentra en la pestaña actual del navegador. De esta forma podemos observar los resultados que nos devuelve en la consola al realizar diferentes acciones.

# La consola de JavaScript

JS posee, además de **console.log**, varias instrucciones similares para interactuar con el desarrollador:

Función	Descripción
console.log()	Muestra la información proporcionada en la consola Javascript.
console.info()	Equivalente al anterior. Se utiliza para mensajes de información.
console.warn()	Muestra información de advertencia. Aparece en amarillo.
console.error()	Muestra información de error. Aparece en rojo.
console.clear()	Limpia la consola. Equivalente a pulsar <code>CTRL</code> + <code>L</code> o escribir <code>clear()</code> .

Texto
Info
 ► Warning
 ► Error

# Incorporando un archivo externo

Podemos vincular al documento HTML un archivo con **extensión .js** usando la etiqueta `<script>`, haciendo referencia al nombre del archivo **JavaScript** con el atributo **src** (source):

```
<html>
  <head>
    <title>Título de la página</title>
    <script src="index.js"></script>
  </head>
  <body>
    <p>Ejemplo de texto.</p>
  </body>
</html>
```

Los archivos .js se suelen incorporar en una carpeta llamada “js”.

# Comentarios

Los comentarios son utilizados por los programadores para anotaciones. No son tenidos en cuenta por el navegador.

## Comentario de línea

```
// esto es un comentario de línea
```

## Comentario de bloque

```
/*  
esto es un comentario de bloque (multilínea)  
*/
```

Son un buen recurso cuando queremos omitir la ejecución de ciertas instrucciones.

# Variables | ¿Qué son?

Es un pequeño espacio en la memoria, donde se guarda un dato. Podemos imaginarlas como “cajitas” dentro de nuestro programa. Tienen tres características:

- **Nombre:** debe ser representativo de la información que contiene. Se utiliza para diferenciar unas de otras y hacer referencia a ellas.
- **Tipo de dato:** puede ser número, texto, valores booleanos, etc.
- **Contenido:** el valor concreto que posee el dato almacenado.

Se llaman **variables** porque pueden cambiar su valor a lo largo del programa. Un programa puede tener muchas variables, y cada una de ellas tendrá un nombre que la identifique, un valor y un tipo de dato.



# Variables | ¿Cómo se declaran?

Una variable que se ha declarado con **var** pero a la que no se le asignó un valor se dice que está indefinida (no conocemos el tipo de dato):

```
var num3;
```

En este caso la variable está “vacía”, no está definido el valor que colocará en memoria. No se ha asociado ningún contenido a esa variable.

```
var num4 = 5;
```

Las sentencias en JS finalizan con “;”. La imagen anterior corresponde a la declaración de la variable “**num4**” con un valor numérico entero de “**5**”.

# Variables | ¿Cómo se nombran?

Los nombres de las variables (o identificadores) permiten distinguir una de otras. Para asignar los nombres de las variables debemos seguir ciertas reglas:

Un identificador de JavaScript debe comenzar con una letra, un guión bajo ( \_ ) o un signo de dólar ( \$ ). Los siguientes caracteres también pueden ser dígitos ( 0 - 9 ). JavaScript distingue entre mayúsculas y minúsculas (es *case-sensitive*).

Se recomienda usar la escritura camelCase en el nombre de variables que tienen más de una palabra.

# Variables

Podemos cambiar el valor de una variable durante el flujo del programa:

```
var IVA= 21;  
IVA= 10.5;  
console.log(IVA);
```

El `=` es el operador de asignación, y permite asignar un valor a una variable. Ese valor puede ser el resultado de una operación aritmética, que se evalúa y luego se asigna su resultado a la variable:

```
var resultado= (1 + 3) * 2;
```

Luego de ejecutar esa línea, la variable “resultado” contiene el valor “8”.

# Constantes

El concepto de **constante** es similar al de **variable**, con la salvedad de que la información que contiene es siempre la misma (no puede variar durante el flujo del programa). Declaramos las constantes utilizando **const**. Su sintaxis es:

```
const PI= 3.141592;  
const IVA= 21;
```

Si intentamos modificar el valor de una constante, obtenemos un error:

```
const IVA= 21;  
IVA= 10.5;  
console.log(IVA);
```

```
✖ Uncaught TypeError: Assignment to constant variable.  
  at ejemplo-JS.html:9
```

# Tipos de datos

Las variables de JavaScript pueden contener distintos tipos de datos: numérico, cadena de caracteres, lógicos, indefinido, null, objetos y más. El tipo de dato es la **naturaleza del contenido** de la variable o constante. JavaScript tiene **tipado dinámico**, es decir que la misma variable se puede utilizar para contener diferentes tipos de datos:

```
var x;      // ahora x es indefinido (no tiene un valor definido)
x = 5;      // ahora es numérico (5)
x = "Juan"; // ahora es una cadena de caracteres o string ("Juan")
```

JavaScript *deduce* cuál es el tipo de dato de la variable. El tipo de dato asociado a esa variable lo determina el dato que se almacena en ella. Y si luego se le asigna un valor de otro tipo, el tipo de la variable cambia.

# Tipos de datos

Los tipos de datos en JavaScript son los siguientes:

Tipos de  
datos  
primitivos

Tipo de dato	Descripción	Ejemplo básico
<b>NUMBER</b> <b>number</b>	Valor numérico (enteros, decimales, etc...)	42
<b>STRING</b> <b>string</b>	Valor de texto (cadenas de texto, caracteres, etc...)	'MZ'
<b>BOOLEAN</b> <b>boolean</b>	Valor booleano (valores verdadero o falso)	true
<b>UNDEFINED</b> <b>undefined</b>	Valor sin definir (variable sin inicializar)	undefined
<b>FUNCTION</b> <b>function</b>	Función (función guardada en una variable)	function() {}
<b>OBJECT</b> <b>object</b>	Objeto (estructura más compleja)	{}

# Tipos de datos

El último estándar **ECMAScript** define nueve tipos de datos:

- Seis tipos de datos primitivos [+info](#)
  - Undefined [+info](#)
  - Boolean [+info](#)
  - Number [+info](#)
  - String [+info](#)
  - BigInt [+info](#)
  - Symbol [+info](#)
- Null (tipo primitivo especial) [+info](#)
- Object [+info](#)
- Function [+info](#)

# Identificar el tipo de dato de una variable

Para determinar qué tipo de dato tiene una variable utilizamos **typeof()**, que devuelve el tipo de dato primitivo asociado a una variable:

```
var s = "Hola, me llamo Juan"; // s, de string  
var n = 28; // n, de número  
var b = true; // b, de booleano  
var u; // u, de undefined
```

```
console.log(typeof s);  
console.log(typeof n);  
console.log(typeof b);  
console.log(typeof u);
```

string

number

boolean

undefined



# Las variables numéricas

En JavaScript, los **números** constituyen un tipo de datos básico (primitivo). Para crear una variable numérica basta con escribirlas. No obstante, dado que en Javascript “todo es un objeto”, también podemos declararlas como si fuesen un objeto:

Constructor	Descripción
<code>new Number(n)</code>	Crea un objeto numérico a partir del número <code>n</code> pasado por parámetro.
<code>n</code>	Simplemente, el número en cuestión. <b>Notación preferida.</b>

```
// Declarados como literales
const n1 = 4;
var n2 = 15.8;
```

```
// Declarados como objetos
const n1 = new Number(4);
var n2 = new Number(15.8);
```

# Objeto Number

**Number** es el objeto primitivo que permite representar y manipular valores numéricos. El constructor *Number* contiene constantes y métodos para trabajar con números. Valores de otro tipo pueden ser convertidos a números usando la función **Number()**. Su sintaxis es:

```
var a = new Number('123'); // a es igual a 123
var b = Number('123'); // b es igual a 123
console.log("a: ", a);
console.log("b: ", b);
```

```
a: ▼ Number {123} ⓘ
  ► __proto__: Number
    [[PrimitiveValue]]: 123
b: 123
```

Creamos el objeto **a** mediante el constructor y guardamos en **b** el valor de la cadena '123' en forma de número. Mostramos en consola ambos elementos.

# Comprobaciones numéricas

Varias funciones de JS permiten conocer la naturaleza de una variable numérica (número finito, número entero, número seguro o si no es representable como un número). Devuelven *true* o *false* (un valor booleano). Las podemos ver en la siguiente tabla:

Método	Descripción
<b>BOOLEAN</b> <b>Number.isFinite(n)</b>	Comprueba si <b>n</b> es un número finito.
<b>BOOLEAN</b> <b>Number.isInteger(n)</b>	Comprueba si <b>n</b> es un número entero.
<b>BOOLEAN</b> <b>Number.isSafeInteger(n)</b>	Comprueba si <b>n</b> es un número seguro.
<b>BOOLEAN</b> <b>Number.isNaN(n)</b>	Comprueba si <b>n</b> no es un número.

# Comprobaciones numéricas

Veamos dos ejemplos para cada una de estas funciones:

```
// ¿Número finito?  
Number.isFinite(42); // true  
Number.isFinite(Infinity); // false, es infinito  
// ¿Número entero?  
Number.isInteger(5); // true  
Number.isInteger(4.6); // false, es decimal  
// ¿Número seguro?  
Number.isSafeInteger(1e15); // true  
Number.isSafeInteger(1e16); // false, es un valor  
no seguro  
// ¿No es un número?  
Number.isNaN(NaN); // true  
Number.isNaN(5); // false, es un número
```

Numero finito (42):	true
Numero finito (infinito):	false
Numero entero (5):	true
Numero entero (4.6):	false
Numero seguro (1e15):	true
Numero seguro (1e16):	false
Not a Number (NaN):	true
Not a Number (5):	false

# Conversión numérica

Es posible convertir cadenas de texto en números, para posteriormente realizar operaciones con ellos. Las funciones de parseo numérico, **parseInt()** y **parseFloat()**, permiten realizar esto:

Método	Descripción
<small>NUMBER</small> <b>Number.parseInt(S)</b>	Convierte una cadena de texto <b>S</b> en un número entero.
<small>NUMBER</small> <b>Number.parseInt(S, radix)</b>	Idem al anterior, pero desde una base <b>radix</b> .
<small>NUMBER</small> <b>Number.parseFloat(S)</b>	Convierte una cadena de texto <b>S</b> en un número decimal.
<small>NUMBER</small> <b>Number.parseFloat(S, radix)</b>	Idem al anterior, pero desde una base <b>radix</b> .

# Conversión numérica

Veamos un ejemplo con **parseInt()**. Recibe como parámetro un texto que queremos convertir a número:

```
Number.parseInt("42"); // 42  
Number.parseInt("42€"); // 42  
Number.parseInt("Núm. 42"); // NaN  
Number.parseInt("A"); // NaN
```

```
parseInt (42) 42
```

```
parseInt (42$) 42
```

```
parseInt (Num. 42) NaN
```

```
parseInt (A) NaN
```

**parseInt()** funciona con variables de texto que contienen números o que comienzan por números. Sin embargo, si la variable de texto comienza por un valor que no es numérico, **parseInt()** devuelve un **NaN** (*Not a Number*).

# Conversión numérica

Si utilizamos **parseInt()** con dos parámetros, donde el primero es el texto con el número y el segundo es la base numérica del número, se realiza la conversión de tipo respetando la base elegida:

```
Number.parseInt("11101", 2); // 29 en binario  
Number.parseInt("31", 8); // 25 en octal  
Number.parseInt("FF", 16); // 255 en hexadecimal
```

```
parseInt (11101, 2 (binario)) 29  
parseInt (31, 8 (octal)) 25  
parseInt (FF, 16 (hexadecimal)) 255
```

Esta modalidad de **parseInt()** se utiliza para pasar a base decimal un número que se encuentra en otra base (binario, octal, hexadecimal, etc.) **parseFloat()** funciona exactamente igual, pero en lugar de operar con números enteros opera con números en coma flotante.

# Operadores aritméticos y de asignación

El **operador de asignación (=)** le otorga un valor a una variable y se coloca entre la variable y el valor a asignar.

```
var x = 10;
```

Los operadores aritméticos que vemos a la derecha se utilizan para realizar operaciones aritméticas en números:

Operador	Descripción
+	Suma
-	Resta
*	Multiplicación
**	Exponenciación
/	División
%	Módulo: resto de dividir
++	Incremento
--	Decremento



# Operadores de cadena y números

Los operadores `+` y `+=` también se pueden utilizar para agregar (concatenar) cadenas. En este contexto, **el operador `+`** se denomina **operador de concatenación**.

```
var txt1 = "Juan";  
var txt2 = "Pablo";  
var txt3 = txt1 + " " + txt2;  
console.log(txt3);
```

Juan Pablo

```
var txt4 = "Bienvenidos ";  
txt4 += "a Javascript";  
console.log(txt4);
```

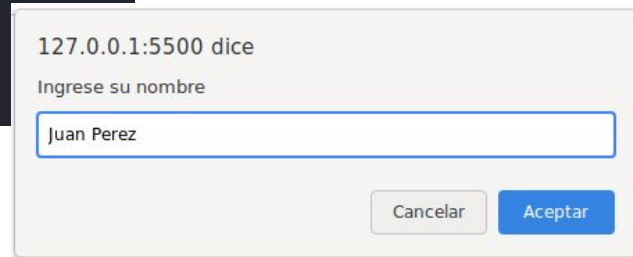
Bienvenidos a Javascript

Agregar dos números devolverá la suma, pero agregar un número y una cadena devolverá una cadena.

# La función prompt()

La función **prompt** es un **método** del objeto **Window**. Se utiliza para solicitarle al usuario que ingrese datos por medio del teclado. Recibe dos parámetros: el mensaje que se muestra en la ventana y el valor inicial del área de texto. Su sintaxis es: `variable = prompt(mensaje, valor inicial)`

```
<script>  
  var nombre = prompt ("Ingrese su nombre", "")  
  document.write( "Hola " + nombre)  
</script>
```



# Uso de document.write()

**document.write()** nos permite escribir directamente dentro del propio documento HTML.

```
<html>
  <head>
    <title>Título de la página</title>
    <script>
      document.write("Hola mundo (HTML)");
    </script>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```



# Material extra

# Artículos de interés

Documentación extra:

- [¿Qué es JavaScript?](#)
- [¿Qué es EcmaScript?](#)
- [¿Debo usar “;” en Javascript?](#)
- [Tipos de datos en JavaScript](#)
- [Variables en JavaScript](#)
- El [objeto Number](#) en JavaScript
- Métodos del objeto Math en [Developer Mozilla](#), [W3Schools](#) y en [LenguajeJS](#)

Video:

- [Introducción a JavaScript](#)

# Actividades prácticas:

- Del archivo “**Actividad Práctica - JavaScript Unidad 1**” están en condiciones de hacer los ejercicios: 1 a 5
- Ejercicio extra (combinando .js, .css y .html): Crear una página que pida el nombre del usuario, dos valores y nos muestre las 4 operaciones aritméticas. Todos los datos deberán aparecer en el documento, incorporar estilos.

# No te olvides de dar el presente

# Recordá:

- Revisar la Cartelera de Novedades.
- Hacer tus consultas en el Foro.
- Realizar los Ejercicios obligatorios.

**Todo en el Aula Virtual.**



**Muchas gracias por tu atención.**

**Nos vemos pronto**