INTRODUCCION A JAVASCRIPT

## CONFIGURAR EL ENTORNO DE DESARROLLO

src archivos y ruta desde la ubicación (doc.html)

<script src=” /js/scripts.js”)> </script>

Nota: el script va casi siempre al final de la etiqueta body

Se puede programar online con onlinejs, JSFiddle JSBin codePen.

## CONOCE LOS TIPOS DE DATOS

Numeros, caracteres, boleanos etc…

Concatenacion “buenos” + “dias”.

\n salto de linea

Booleano es True y False

String es un tipo de cadena de texto

Comentarios : // o /\* \*/

## VARIABLES

Sirven para almacenar informacion

var miVariable;

miVariable=4;

// var miVariable=4; es otra forma

console.log(miVariable);

var nombre=prompt(“esto es lo que le aparece al usuario”);

## AÑADIENDO CONDICIONES.

If y else

If(condicion)

Else

## SWITCH CASE

swich (numero){

case1:

console.log();

break;

default:

console.log();

}

1. BUCLE FOR.

for(var i=0;i<=10;i++)

{

console.log();

}

Nota:

var+=5//suma 5

var-=3//resta 3

## WHILE

var n=0;

while(n<=10){

console.log();

n++;

}

## crea funciones

1.function name(){code}

2.name(); //llama a la funcion

ex function name1(par1, par2){

return “\_\_\_”+par1+par2;

var prueba=nombre(ejemplo par1, ejemplo par2).

## OBJETOS

var person={

name:”Alex”,

age:21

}

Console.log(person.name);

MODIFICAR:

person.lastname=”villa”;

person.age=22;

METODO

describir:function(){

var description=person.name+”is”+this.age+”years old”

return description;

console.log(person.describir);

OBJETO: conjunto de propiedades, una propiedad es una asociacion entre nombre y valor, cuando una propiedad es una funcion se le llama metodo.

NOTA:

Object.create(referencia);// dispone de las mismas propiedades, asi que debemos cambiarselas

var.person1=object.create(person);

person1.name=”nombre”;

PROTOTIPO: ottro objeto del que se toman propiedades y metodos

## ARRAY (ARREGLOS)

Permite guardar un conjunto de elementos.

var peliculas=[“p1”,”p2”,”p3”];

console.log(peliculas.length);// cuenta los valores del array

console.log(peliculas[0]); //imprime p1

PUSH peliculas.push(“p4”); //agrega p4 al final del arreglo

## JUEGA CON CADENAS DE CARACTERES!

Length //tambien regresa el numero de caracteres de una cadena de texto

.toUpperCase() //retorna la cadena del texto en mayusculas

.toLowerCase() // retorna en minusculas

===//comparar; regresa un valor booleano sensible a mayusculas y minusculas.