

{desafío}
latam_

JavaScript _

Parte I

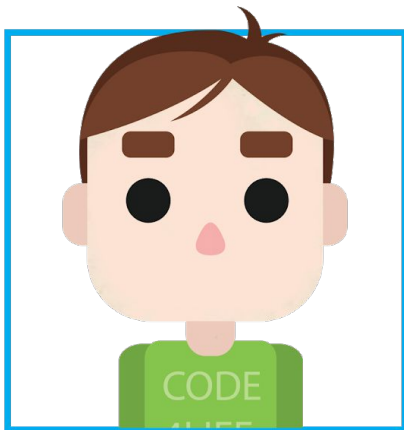




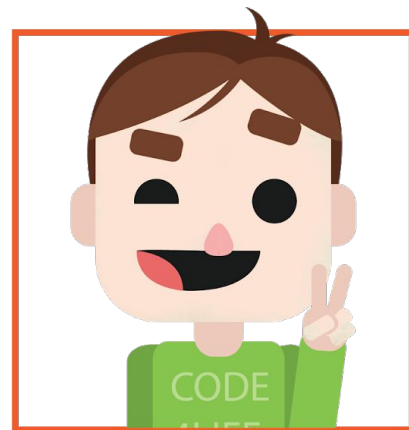
Añadiendo código JavaScript a tus sitios



HTML
(Estructura)



CSS
(Apariencia)



JAVASCRIPT
(Animación)

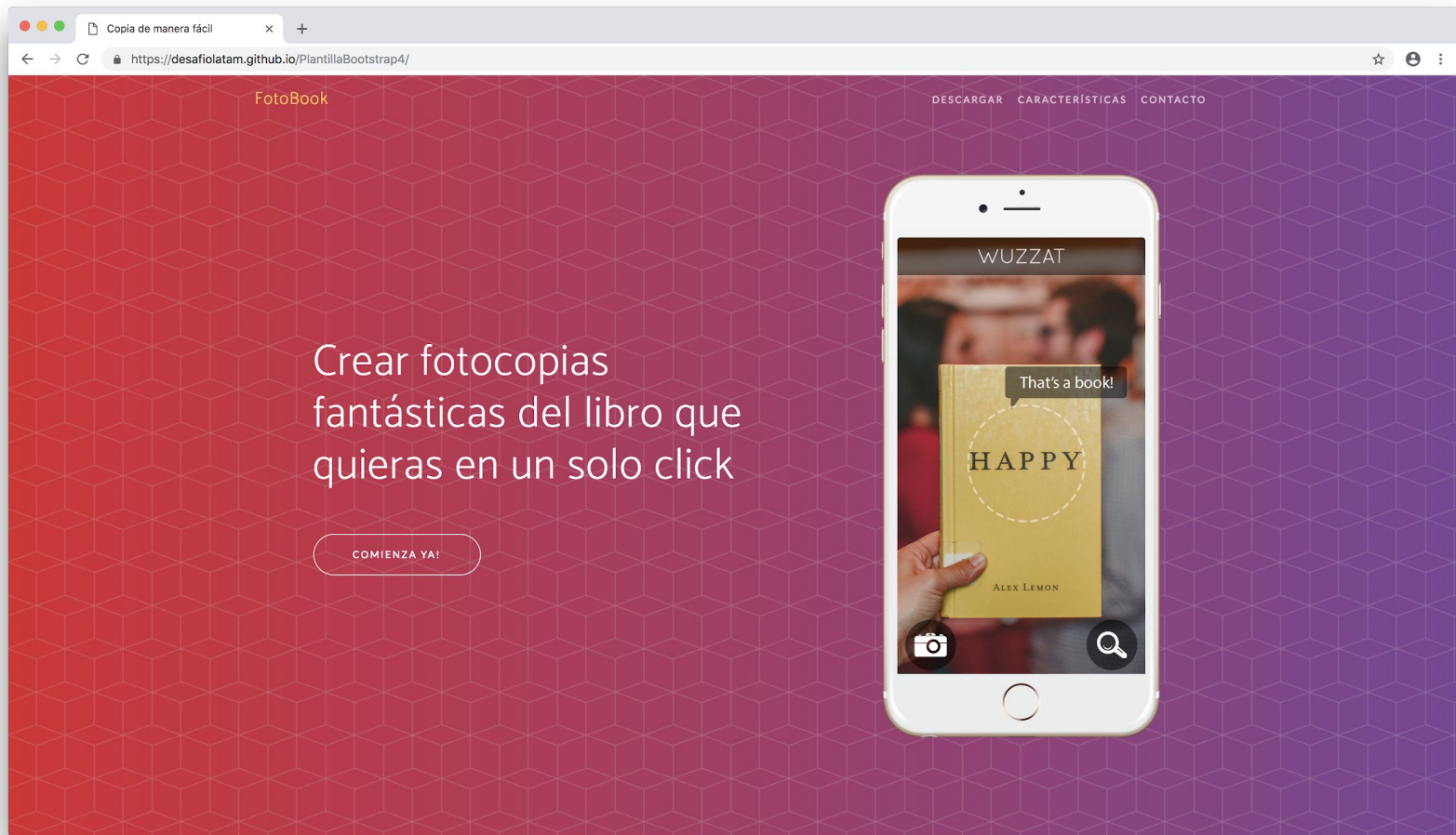
La interactividad y el dinamismo es clave

JavaScript nos ayuda a generar:

- Interacción con el usuario.
- Efecto de estilo dinámicos.
- Animaciones.
- Mucho más...

**Existen millones de sitios
utilizando JavaScript**

**Cualquier sitio que contenga
Bootstrap está utilizando
JavaScript**



¿Qué haremos en esta unidad?

- Aprenderemos conceptos básicos de JavaScript.
- Utilizaremos la biblioteca jQuery.
- Aprovecharemos componentes de Bootstrap basados en JavaScript.

Avisos: alert(); y console.log();

Formas de implementar JavaScript

- A través de la consola del inspector de elementos (no se guarda).
- Desde el mismo HTML con la etiqueta `<script>`.
- Desde un archivo externo a HTML con extensión `.js`, con la etiqueta `<script>` y atributo `src`:
 - Puede ser llamado desde la carpeta del proyecto.
 - Puede ser llamado desde CDN.

Declaraciones y sintaxis

Programa =

Lista de instrucciones para ser ejecutadas por un computador

Instrucciones = Declaraciones

Script de JavaScript =

Lista de declaraciones

Las declaraciones pueden ser:

- Valores.
- Operadores.
- Expresiones.
- Palabras clave.
- Comentarios.

Sintaxis

Reglas básicas

- Los punto y coma (;) sirven para separar las declaraciones.
- Es sensible a las mayúsculas y minúsculas.
- No toma en cuenta los espacios en blanco ni los saltos de línea.

Declaraciones de tipo valor

- Literales.
- Variables.

Declaraciones de tipo operadores

- Operadores de asignación.
- Operadores aritméticos.
- Operadores de comparación.

Declaraciones de tipo expresión

Una expresión puede contener los distintos tipos de valores (literales o variables) y éstos pueden ser de distintos tipos de datos.

Declaraciones de tipo palabras clave

“var” sería una palabra clave.

Declaraciones de tipo comentario

- Los comentarios son ignorados por el programa y no serán ejecutados.
- Útiles para documentar el código.

Tipos de datos y variables

Variable

Normas de sintaxis de una variable

- Sólo puede estar formado por letras, números y los símbolos \$ (dólar) y _ (guión bajo).
- El primer carácter **no** puede ser un número.

Operadores y asignación

Tipo operadores

- Operadores de asignación.
- Operadores aritméticos.
- Operadores de comparación.

Operadores de asignación

- Asignación básica.

Operadores de aritméticos

- Adición (+)
- Sustracción (-)
- Multiplicación (*)
- División (/)
- Módulo de división (%)

Operadores de comparación

- Mayor que (>)
- Menor que (<)
- Igual que (==)
- Distinto que (!=)
- Mayor o igual que (>=)
- Menor o igual que (<=)
- Idéntico que (===)
- No idéntico que (!==)

{desafío}
latam_

*Academia de
talentos digitales*

www.desafiolatam.com