

Bootcamp Front End, ReactJs:

Lectura 2

Ing. Pedro Rotta

Universidad de Piura - Vida Universitaria

Febrero-2022

Tipos de variables

En Javascript existen 3 tipos de variables principales:

Números: JavaScript no hace distinción entre enteros y flotantes, sin embargo usa el contexto para saber qué tipo de número tomar. Por ejemplo en un loop de incremento unitario, tomará valores enteros.

Cadenas de texto: Los valores de cadena de texto van entre comillas. Algunos métodos de texto son: **length** (Para saber la longitud del texto), **slice** (Para sacar una porción del texto), **replace** para reemplazar una palabra, **toUpperCase()** (Para convertir a mayúscula). Para concatenar

```
console.log(text1.concat("",text2));
```

Existen numerosos métodos para texto.

https://www.w3schools.com/js/js_string_search.asp.

Objetos en JavaScript

Un tipo especial de variable, son los objetos en JavaScript, sirven para representar datos según sus propiedades :

```
const Javier = {edad: 22, nota: 15, color:
"orange" };
```

Para indexar una propiedad del objeto se define la propiedad luego de un punto.

```
Javier.edad;
```

```
Javier["nota"];
```

Dates

La sintaxis general para fechas es:

```
const d = new Date();
```

Para generar una fecha específica, según ciertos criterios:

```
new Date(2018, 11, 24);
```

Para convertir a cadena de texto una fecha, se utiliza el método `toString()`;

Para lograr conseguir un valor exacto de la fecha podemos usar, los métodos del objeto `date`: **`getFullYear()`**, **`getMonth()`**, **`getDate()`**, **`getHours()`**, **`getMinutes()`**, **`getSeconds()`**, **`getMilliseconds()`**, **`getTime()`**, **`getDay()`**

Funciones

La definición sintáctica de una función es :

```
function myFunction(a, b){  
    return a*b;  
};
```

La expresión `return`, devuelve el valor de la función, debido a que en ese momento, el alcance del elemento es local, esto quiere decir, que solo existe dentro de la función.

Es obligatorio, en el caso de devolución de algún valor, colocar el comando **return**. Diferente sería el caso, si es que se desea hacer una función que realice acciones.

Cambios en elementos de html

Para cambiar los elementos, podemos acceder a su contenido, por medio del método **innerHTML**, **attribute** (para cambiar o controlar algún atributo del elemento), **style.property** (para cambiar el estilo en alguna propiedad), **className**(Para cambiar el nombre de la clase)

Por ejemplo si deseamos cambiar el color de fondo de un div tenemos:

```
divObject = document.getElementById(ID);  
divObject.style.backgroundColor = "red";
```

Eventos

Los eventos suceden con alguna acción leída por el navegador. El más simple es **onclick** (Cuando se apreta click sucederá una acción).

El evento **onmouseover** se puede usar cuando se pasa el mouse por un objeto y suce una acción.

El evento **onmouseout** se puede usar cuando se quita el mouse de un objeto.

El evento **onmousedown** se puede usar cuando se mantiene presionado un objeto.

Palabra clave this

La palabra clave this, se utiliza para referenciar al mismo objeto y a sus componentes, por ejemplo :

```
<div onclick = function(this)></div>
```

Lo que sucede es que se referencia el mismo div, por lo que se puede acceder a sus elementos, como atributos, clases, solamente usando la function en javascript.