



Funciones y objetos

UD1: Tecnologías para el desarrollo de interfaces



Al acabar la lección...

- Habrás recordado el concepto de **clase/objeto**
- Conocerás las **propiedades y métodos** más interesantes de los siguientes objetos predefinidos de JavaScript:
 - String
 - Math
 - Number
 - Date
 - Array



Al acabar la lección... (II)

- Recordarás lo que ya sabes sobre funciones
- Aprenderás cosas más avanzadas sobre funciones
 - Valores por defecto
 - Sobrecarga
 - Funciones anónimas
 - Funciones flecha
- Sabrás cómo se **declaran** las clases en JS, con sus propiedades y métodos
- Habrás recordado el concepto de **herencia** entre clases y sabrás cómo se hace en JS
- Podrás modularizar tus aplicaciones.



Indice

- Objetos predefinidos
- Funciones
- Objetos y clases



Objetos predefinidos

[Indice](#)

Objetos

- Un objeto encapsula un conjunto de datos relacionados entre sí de modo que los puedo tratar de manera conjunta
- Habitualmente en un objeto distinguimos:
 - **Estado**:
 - Contenido de las variables que lo forman
 - A dichas variables las llamamos **propiedades**
 - **Comportamiento**:
 - Acciones (funciones) que puedo realizar con él.
 - A las funciones asociadas a un objeto las llamamos **métodos**.

Clase: Agrupa un conjunto de objetos con estado y comportamiento común

En general...

- Creación de un objeto (una instancia)
 - `var nombreObjeto=new NombreClase`
- Acceso a propiedades:
 - `nombreObjeto.propiedad`
- Acceso a un método de un objeto:
 - `nombreObjeto.método([parametros])`



Creación de String

- Sintaxis tradicional

```
var miCadena="texto de la cadena";
```

- Creación alternativa (sintaxis de objeto)

```
var miCadena=new String("texto de la cadena");
```

Independientemente de la sintaxis usada podemos acceder a los métodos y propiedades

Propiedades y métodos de String

Propiedades	
length	Longitud de la cadena
Métodos	
charAt(pos)	Devuelve el carácter ubicado en pos
charCodeAt(pos)	Devuelve el Unicode del carácter ubicado en pos
fromCharCode(code)	Convierte valores Unicode a caracteres
indexOf(car)	Devuelve la posición de la primera ocurrencia del carácter buscado por car
lastIndexOf(car)	Devuelve la posición de la última ocurrencia del carácter buscado por car

Más métodos de String

Métodos	
replace(c1,c2)	Busca la subcadena c1 y la reemplaza con c2
search(c)	Busca la subcadena c y devuelve la posición donde se encontró
slice(inicio,fin)	Extrae y devuelve la subcadena entre los índices inicio y fin .
split(separador)	Devuelve un array de subcadenas. El parámetro especifica el carácter a usar para la separación de la cadena.
substr(inicio,[lon])	Devuelve la subcadena que comienza en inicio
toLowerCase()	Convierte la cadena a minúsculas
toUpperCase()	Convierte la cadena a mayúsculas

String (Ejemplos)

```
var cadena="El parapente es un deporte de riesgo";  
console.log("La longitud de la cadena es "+cadena.length);  
console.log(cadena.toLowerCase());  
console.log(cadena.charAt(3));  
console.log(cadena.indexOf("pente"));  
console.log(cadena.slice(3,16));
```



La longitud de la cadena es 36

el parapente es un deporte de riesgo

p

7

parapente es



UD1 ACT2 Ejercicio 1

- Crea un programa que pida al usuario su nombre y apellidos y muestre:
 - El tamaño del nombre más los apellidos (sin contar espacios).
 - La cadena en minúsculas y en mayúsculas.
 - Que divida el nombre y los apellidos y los muestre en 3 líneas, donde ponga
Nombre:
Apellido 1:
Apellido 2:
- Una propuesta de nombre de usuario, compuesto por el nombre, la inicial del primer apellido y la inicial del segundo: *ej. Para Javier Gonzalez Pisano sería javiergp*. Implementa esta funcionalidad mediante una función anónima.
- Una propuesta de nombre de usuario compuesto por las dos primeras letras del nombre y de los dos apellidos: *ej. jagopi*. Implementa esta funcionalidad mediante una función flecha.

Objeto Math

- Permite realizar operaciones matemáticas
- Es una clase **estática**
 - No tiene constructor: no creamos instancias de objetos de tipo Math

```
var x = Math.PI; // Devuelve el número PI  
var y = Math.sqrt(16); // Calcula la raíz cuadrada de 16
```

Propiedades y métodos de Math

Propiedades	
PI	Número PI (aprox. 3.14)
SQRT2	Raíz cuadrada de 2 (aprox. 1.41)
Algunos Métodos	
ceil(x)	Número x redondeado al alza al siguiente entero
floor(x)	Número x redondeado a la baja al anterior entero
round(x)	Redondea x al entero más próximo
random()	Devuelve un numero aleatorio entre 0 y 1
pow(x,y)	Devuelve el resultado de x elevado a y
sqrt(x)	Raíz cuadrada de x
max(x,y,z...n) min(x,y,z...n)	Máximo/mínimo de los números que se pasan como parámetros

Objeto Number

Propiedades	
MAX_VALUE	Número más alto posible
MIN_VALUE	Número más bajo posible
NEGATIVE_INFINITY	Infinito negativo (en caso de overflow)
POSITIVE_INFINITY	Infinito positivo (en caso de overflow)
Algunos Métodos	
toFixed(n)	Devuelve el número usando n dígitos decimales. Si no se especifica n por defecto se devuelve el número entero.
toString(B)	Representación como cadena en base B

Conversión entre String y Number

- De String a Number:

```
let n = Number(s);
```

- De Number a String:

```
let s = num.toString();
```

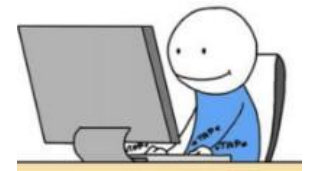

Clase Date

- Se usa para trabajar con fechas y horas
- Constructores:

Date()	Crea un objeto Date con la fecha actual
Date(cadena)	Crea un objeto Date a partir de la información de cadena
Date(a,m,d,h,m,s,ms)	Crea un objeto Date a partir del año, mes, día, hora, minuto, segundo y milisegundo.
Date(a,m,d)	Crea un objeto Date a partir del año, mes y día.

Métodos de Date

setHours(), getHours()	Cambia/devuelve la hora (0-23)
setMilliseconds()/getMilliseconds()	Cambia/devuelve los milisegundos (0-9999)
setMinutes()/getMinutes()	Cambia/devuelve los segundos (0-59)
setMonth(), getMonth()	Cambia/devuelve el mes (0-11)
setSeconds()/getSeconds()	Cambia/devuelve los segundos (0-59)
setDate()/getDate()	Cambia/devuelve el día del mes (1-31)
getDay()	Devuelve el día de la semana (0-6)
getFullYear()	Devuelve el año (4 dígitos)
getTime()	Devuelve los milisegundos desde el 1/01/1970
toString(), toLocaleString(), toGMTString()...	Métodos para mostrar la fecha como cadena usando diferentes formatos.



UD1 ACT2 Ejercicio 2

- Crea la siguiente función

Función <code>infoCumple()</code>	
Recibe	dia: Día de tu cumpleaños mes: Mes de tu cumpleaños
Devuelve	Objeto con dos propiedades: días : Días que faltan para tu cumpleaños diaSemana : Día de la semana de tu cumpleaños

Pruébalo con fechas límite (hoy, mañana...)

- **AMPLIACIÓN**: Pedir fecha de nacimiento en lugar de cumpleaños

Array, vector o matriz

- Es la estructura más usada en la mayoría de los lenguajes
 - Cada elemento se referencia por la posición que ocupa dentro del array
 - La posición se llama **índice** y es correlativa.
 - La indexación numérica siempre es “base cero”
- Cuando definimos un array en JavaScript realmente estamos definiendo un objeto de la clase **Array**

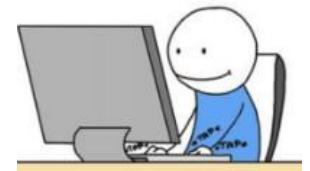
Arrays

- Es una colección de elementos que pueden ser **del mismo o distinto tipo**

```
var dias = ["Lunes", "Martes", "Miércoles",  
"Jueves", "Viernes", "Sábado", "Domingo"];
```

- Podemos acceder a los elementos del array a través de un índice
 - Las posiciones de un array comienzan a contarse en 0 y no en 1

```
var diaSeleccionado = dias[0]; // diaSeleccionado = "Lunes"  
var otroDia = dias[5]; // otroDia = "Sábado"
```



UD1 ACT2 Ejercicio 3

- Crea la siguiente función

Función <code>numerosCorrectos()</code>	
Recibe	Un array de números que se espera que estén ordenados. Ejemplo: [1,2,3] ó [1,3,4,5,6,7,8,9]
Devuelve	<p>Un número que es el índice del primer elemento fuera de orden dentro de dicho array.</p> <p>Por ejemplo, si recibe el array [1,2,3,7,4] debería devolver el número 3 (es la posición donde hay un elemento fuera de orden)</p> <p>Si todos los elementos están en orden se devuelve un -1</p>

- Prueba la función con varios casos de prueba diversos. Recuerda probar posiciones límites

Creación de Arrays indexados

- Podemos inicializarlo de distintas maneras:

```
var mascotas=[];
```

```
var mascotas=new Array();
```

```
var mascotas=["Pepi","Luci","Bom"];
```

```
var mascotas=new Array("Pepi","Luci","Bom");
```

```
var mascotas=new Array(10);  
/* Se inicializan los elementos a null*/
```

- En JS podemos tener **distintos tipos de datos** almacenados en cada posición del array

```
var mezcla=new Array("Pepi",2,true);
```

Arrays asociativos

- En los **arrays asociativos** el índice es una cadena

```
var traducciones={  
  "Lunes":"Monday",  
  "Martes":"Tuesday",  
  "Miércoles":"Wednesday",  
  Jueves : Thursday ,  
  "Viernes":"Friday",  
  "Sabado":"Saturday",  
  "Domingo":"Sunday"};
```

DEFINICIÓN

¡OJO! El último valor no lleva coma

```
var traduccionLunes=diasLaborables["Lunes"];
```

Acceso (opción 1)

```
var traduccionLunes=diasLaborables.Lunes;
```

Acceso (opción 2)

Objeto Array: Propiedades y métodos

Propiedades	
<code>length</code>	Longitud del array
Algunos Métodos	
<code>concat(array2)</code>	Concatena con array2 y devuelve una copia de los arrays unidos.
<code>join(separador)</code>	Une todos los elementos del array separados por separador
<code>reverse()</code>	Invierte el orden de los elementos del array
<code>toString()</code>	Convierte el array a cadena y devuelve el resultado
<code>sort()</code>	Ordena los elementos de un array

Objeto Array: Más métodos

Algunos Métodos	
<code>slice([inicio[,fin]])</code>	Devuelve una copia de una parte del array empezando por inicio y acabando en fin
<code>splice(i,n,e1,e2...)</code>	Cambia el contenido de un array eliminando o añadiendo contenido. i indica a partir de donde se modifica el contenido. n indica el número de elementos a eliminar. En caso de ser 0, e1, e2... indica los elementos a añadir.
<code>pop()</code>	Elimina el último elemento del array y devuelve dicho elemento
<code>push(elemento)</code>	Añade elementos al final del array y devuelve el nuevo tamaño
<code>shift()</code>	Elimina el primer elemento del array y lo devuelve
<code>unshift(elemento)</code>	Añade un elemento al comienzo del array, devolviendo el nuevo tamaño

Borrado de elementos en un Array

- Podemos borrar un elemento **sin reducir la longitud del array**:

- Asignándole el valor null o cadena vacía.

- Mediante el operador delete

- Uso: delete array[i]

```
delete diasLaborables[0];
```

```
> diasLaborables
```

```
< [undefined × 1, "Martes", "Miercoles", "Jueves", "Viernes"]
```

- Podemos eliminar un elemento o una secuencia de elementos ajustando el número de elementos usando el método splice(pos,cantidad):

```
diasLaborables.splice(0,2);
```

```
diasLaborables
```

```
["Miercoles", "Jueves", "Viernes"]
```

Recorriendo un array. Bucle for...in

- Se utiliza para recorrer un array y hacer que el índice se actualice automáticamente
 - Funciona aunque cambie el número de elementos del array

```
var dias=["Lunes", "Martes", "Miércoles", "Jueves", "Viernes",  
"Sabado", "Domingo"];  
  
for(i in dias)  
    console.log(dias[i]);
```

Recorriendo un Array-I

```
for(i=0;i<diasLaborables.length;i++)  
  console.log(diasLaborables[i]);
```

Bucle for
(sólo para índices
numéricos)

Bucle for..in

```
for(var indice in diasLaborables)  
  console.log("Indice "+indice+" Valor:"+diasLaborables[indice]);
```

Índices numéricos

```
for(var clave in traducciones)  
  console.log("Clave "+clave+" Valor:"+traducciones[clave]);
```

Array asociativo

Recorriendo un Array-II

ES6

```
for(var dia of diasLaborables)
  console.log(dia);
```

for(variable of
array)

forEach(función Callback)

```
diasLaborables.forEach( function(valor, indice) {
  console.log("En el índice " + indice + " hay este valor: " + valor);
});
```

Ejecuta la función indicada una vez por cada elemento del array.

Función map()

- Es una forma de recorrer Arrays, devolviendo además un valor

```
const nombres = [ "Manolito", "Menganito", "Antoñita"];

const nombresSaludados = nombres.map (function (nombre){
    return `Hola ${nombre}`;
})

console.log(nombres) //Devuelve ['Manolito', 'Menganito', 'Antoñita']
console.log(nombresSaludados); //Devuelve ['Hola Manolito', ...]
//No se modifica nombres, se crea un nuevo array nombresSaludados
```

```
const nombresSaludados = nombres.map ((nombre)=>`Hola ${nombre}` )
```

Función find()

- **Busca un elemento dentro de un array** y retorna el primero que cumpla con la condición especificada en la **función callback**

```
const nombres = [ "Manolito", "Menganito", "Antoñita"];

const nombreEncontrado = nombres.find(nombre=>nombre === 'Menganito')

console.log(nombreEncontrado) //Devuelve Menganito
```


Función `filter()`

- Permite **filtrar** uno o más elementos de una colección más grande de elementos basándose en alguna condición/preferencia

```
const nombres = [ "Manolito", "Menganito", "Antoñita"];

const nombresFiltrados = nombres.filter(function(nombre){
  if (nombre!="Menganito"){
    return nombre;
  }
});

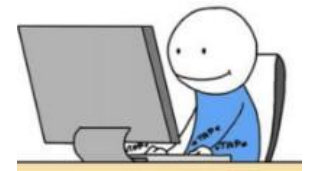
//Equivalente a:
const nombresFiltrados = nombres.filter((nombre)=>nombre!="Menganito")

console.log(nombresFiltrados)//Devuelve ['Manolito', 'Antoñita']
```

Función some()

- Comprueba si un elemento del array (puede ser string, array de objetos, etc.) cumple con una condición
 - Devuelve true en caso de encontrarlo y falso en caso contrario

```
const array = [1, 2, 3, 4, 5];  
// Comprueba cualquier elemento si cumple la condición  
// En el caso de que uno cumpla la condición, devolverá true  
// En este caso, comprobamos si algún elemento es par  
const par = (elemento) => elemento % 2 === 0;  
// Le pasamos a some, la condición  
console.log(array.some(par));  
// resultado: true  
  
const arrayDos = [1, 3, 5];  
console.log(arrayDos.some(par));  
// resultado: false
```



UD1 ACT2 Ejercicio 4

- Crea la siguiente función

Función <code>tiposEnArray()</code>	
Recibe	Un array de elementos de distintos tipos Ejemplo: <code>tiposEnArray[true,1,"Casa",function(){}]</code>
Devuelve	Otro array con el mismo número de elementos del array que recibe que contiene los tipos de cada elemento del array original En el caso del ejemplo: <code>[boolean, number, string, function]</code>

- Prueba la función con varios casos de prueba diversos.

UD1 ACT2 Ejercicio 5



- Define un array **países** que contenga un listado de países
- Implementa funciones que permitan:
 - Mostrar todos los elementos del array separados por un salto de línea usando `for...of(console)`
 - Mostrar los elementos del array en sentido inverso separados por un salto de línea usando `foreach`
 - Mostrar los elementos del array alfabéticamente separados por un salto de línea usando una sola sentencia
 - Añadir un elemento al comienzo del array
 - Añadir un elemento al final del array
 - Borrar un elemento al comienzo del array (indicar cuál es)
 - Borrar un elemento al final del array (indicar cuál es)

¡No usar variables globales!

Arrays multidimensionales

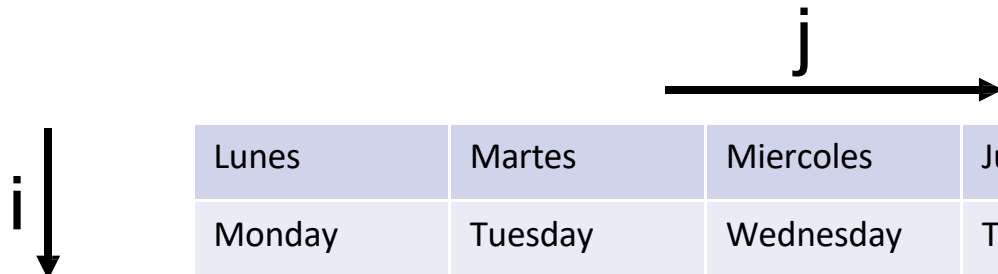
- Los arrays bidimensionales no existen de manera nativa en JS
 - Podemos crear un array que en sus posiciones contengan otros arrays.
 - Podemos entender los arrays bidimensionales como *arrays de arrays*.
 - Acceso: `nombre[indice1][indice2]`

Arrays multidimensionales: Ejemplo

```
var diasLaborables=new Array();
```

```
diasLaborables[0]=new Array("Lunes","Martes","Miercoles","Jueves","Viernes");  
diasLaborables[1]=new Array("Monday","Tuesday","Wednesday","Thursday","Friday");  
diasLaborables[2]=new Array("Lundi","Mardi","Mercredi","Jeudi","Vendredi");  
diasLaborables[3]=new Array("Montag","Dienstag","Mittwoch","Donnerstag","Freitag");
```

```
console.log("La semana empieza en "+diasLaborables[0][0]);  
console.log("Week ends on "+diasLaborables[1][4]);
```



Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes
Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag

Arrays multidimensionales: Ver el contenido

- Recorrido con bucles:

```
for(i=0;i<diasLaborables.length;i++)  
  for(j=0;j<diasLaborables[i].length;j++)  
    console.log(" "+diasLaborables[i][j]);
```

- Depuración por consola: **console.table(array)**

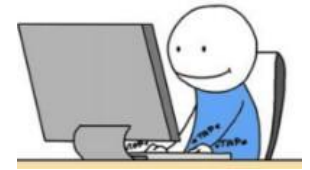
> console.table(diasLaborables)

VM431:1

(index)	0	1	2	3	4
0	'Lunes'	'Martes'	'Miercoles'	'Jueves'	'Viernes'
1	'Monday'	'Tuesday'	'Wednesday'	'Thursday'	'Friday'
2	'Lundi'	'Mardi'	'Mercredi'	'Jeudi'	'Vendredi'
3	'Montag'	'Dienstag'	'Mittwoch'	'Donnerstag'	'Freitag'

► Array(4)

UD1 ACT2 Ejercicio 6



Elecciones en Villaconejos



UD1 ACT2 Ejercicio 6 (Ampliación)



> console.table(resultados)

VM252:1

(index)	0	1	2	3	4	5
0	' '	'Ayuntamiento'	'Polideportivo'	'Instituto'	'Mercado'	'Colegio'
1	'PV'	8	10	8	10	7
2	'OV'	10	8	7	9	6
3	'VpSI'	5	7	6	9	9
4	'UPV'	9	7	5	9	10

► Array(5)

Calcular el número total de votos por partido y por sede

Map y Set

- **Map** es un diccionario clave-valor donde **cualquier tipo** puede ser usado como clave
 - Es la mayor diferencia con los arrays asociativos, donde las claves solo pueden ser cadenas de texto
 - Con cualquier tipo nos referimos no sólo a cadenas, números... sino incluso objetos o funciones
- **Set** permite almacenar valores **únicos** de cualquier tipo, es decir no pueden estar duplicados

Objeto Map: Propiedades y métodos

Propiedades	
size	Número de valores en el mapa
Algunos Métodos	
Map([conjunto])	Constructor. Acepta un conjunto de pares-valor
set(key,value)	Añade nueva pareja clave-valor
get(key)	Obtiene el valor asociado a una clave
delete(key)	Borra una pareja clave-valor mediante la clave
has(key)	Comprueba si hay determinada clave en el mapa
values()	Devuelve los valores del mapa
keys()	Devuelve las claves del mapa
entries()	Devuelve un conjunto de matrices [key,value]
clear()	Elimina todos los valores del mapa

Objeto Map: Ejemplo

Definición

```
let mapa = new Map();
mapa.set('1', 'str1'); // un string como clave
mapa.set(1, 'num1'); // un número como clave
mapa.set(true, 'bool1'); // un booleano como clave

// Map mantiene el tipo de dato en las claves, por lo
que estas dos son diferentes:
console.log( mapa.get(1) ); // 'num1'
console.log( mapa.get('1') ); // 'str1'
console.log( mapa.size ); // 3
```

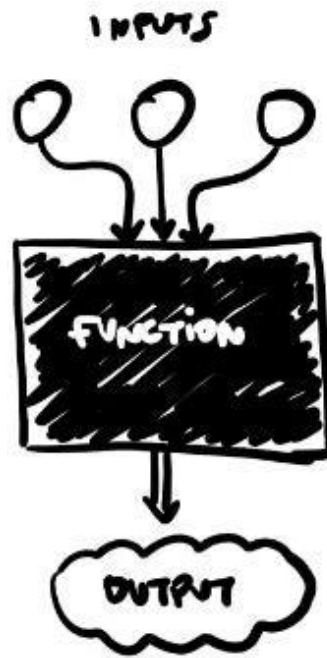
Recorrido

<pre>for(var [clave, valor] of mapa) {</pre>	1 = str1
<pre> console.log(clave + " = " +valor);</pre>	1 = num1
<pre>}</pre>	true = bool1

Objeto Set: Propiedades y métodos

ES6

Propiedades	
size	Número de valores en el mapa
Algunos Métodos	
add(value)	Añade un nuevo valor
delete(value)	Borra un valor
delete(key)	Borra una pareja clave-valor mediante la clave
has(key)	Comprueba si hay determinada clave en el mapa
values()	Devuelve los valores del mapa
keys()	Devuelve las claves del mapa
entries()	Devuelve un conjunto de matrices [key,value]
clear()	Elimina todos los valores del mapa



Funciones

[Indice](#)

Funciones

- Una función es un conjunto de instrucciones que se agrupan para realizar una tarea concreta y se pueden reutilizar
- Facilitan mucho la organización, y por tanto el **mantenimiento y depuración** de los programas.

```
/* Definición */  
function nombreFuncion(){  
  sentencias;  
}
```

DEFINICIÓN

```
/* Llamada o invocación */  
nombreFuncion();
```

LLAMADA Ó INVOCACIÓN

Funciones simples: Ejemplo (malo)

```
function sumayMuestra(){  
  var resultado = numero1 + numero2;  
  alert("El resultado es "+ resultado);  
}
```

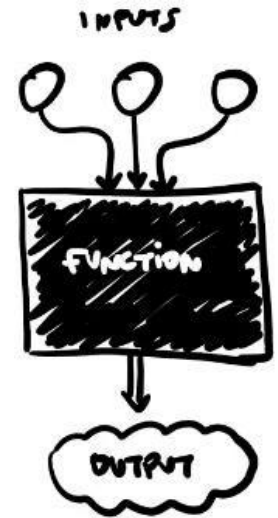
Definición

```
var resultado;  
var numero1=3;  
var numero2=5;  
  
sumayMuestra();  
  
numero1=5;  
numero2=6;  
sumayMuestra();
```

Llamada o
invocación

E/S de datos en funciones

- **Argumentos/parámetros**
 - Permiten especificar las **entradas** de la función
 - Ejemplo (suma): Los sumandos.
- **Retorno**
 - Especifica el **valor que devuelve** la función.
 - Ejemplo (suma): El resultado de la suma.



```
/* Definición */  
function nombreFuncion(argumento1, argumento2){  
    sentencias;  
    return valor;  
}
```

Argumentos: Ejemplo (regular)

```
function sumayMuestra(primerNumero,segundoNumero){  
    var resultado = primerNumero + segundoNumero;  
    alert("El resultado es: "+ resultado);  
}
```

Definición

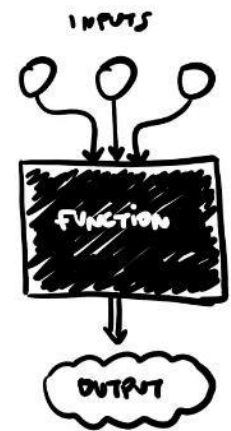
```
//Declaración de las variables  
var numero1=3;  
var numero2=5;  
  
//Llamada a la función  
sumayMuestra(numero1,numero2);
```

Valor de retorno: Ejemplo (bueno)

```
function suma(primerNumero,segundoNumero){  
  var resultado = primerNumero + segundoNumero;  
  return resultado;  
}
```

Definición

```
//Declaración de las variables  
var numero1=3;  
var numero2=5;  
  
//Llamada a la función  
var resultado=suma(numero1,numero2);  
alert(resultado);
```



Ámbito de las variables: Ejemplo

¿Cuál es la salida de los siguientes scripts?

```
var mensaje="gana la de fuera";

function muestraMensaje(){
  var mensaje="gana la de dentro";
  alert(mensaje);
}

alert(mensaje);
muestraMensaje();
alert(mensaje);
```

```
var mensaje="gana la de fuera";

function muestraMensaje(){
  mensaje="gana la de dentro";
  alert(mensaje);
}

alert(mensaje);
muestraMensaje();
alert(mensaje);
```

Funciones y sobrecarga (I)

- **Sobrecarga:** Podemos nombrar con un mismo identificador diferentes variables u operaciones.
 - Podemos tener dos o más funciones con mismo nombre y distinto comportamiento (reciben distinto número de parámetros)
- En JS no existe la sobrecarga, **pero** podemos llamar a una función con cualquier número de parámetros

Es decir, podemos declarar una función con un número de parámetros pero invocarla con cualquier otro juego de parámetros que se quiera o necesite

Funciones y sobrecarga (II)

- En caso de no coincidir los parámetros no se considera un error del lenguaje, sino que el intérprete se intentará adaptar:
 - Si faltan parámetros, su valor será “undefined”
 - Si sobran parámetros, podemos acceder a través de la variable **arguments**
 - Es un array que siempre está disponible dentro de una función y contiene todos los parámetros que se le han pasado a la función

Sobrecarga - Ejemplo

```
function concatena(p1,p2,p3){  
    alert(p1+" "+p2+" "+p3);  
}
```

```
concatena("Felipe","Juan");
```

Felipe Juan undefined

p3 → undefined

```
function concatena (){  
    var salida="";  
    for (var i=0;i<arguments.length;i++)  
        salida+=arguments[i]+" ";  
    alert(salida);  
}  
concatena("Felipe","Juan","Froilán");
```

Felipe Juan Froilán

Parámetros por defecto

ES5
classic

```
function saludar(nombre, titulo, saludo){  
  var t=titulo || 'D.';  
  var s=saludo || 'Hola' + t  
  console.log(s + ' ' + nombre);  
};  
saludar('Jordi'); // Hola D. Jordi
```

ES6

```
function saludar(nombre, titulo = 'D.', saludo = 'Hola' + titulo){  
  console.log(saludo + ' ' + nombre);  
};  
saludar('Jordi'); // Hola D. Jordi
```


Funciones anónimas

- Son funciones que se definen sin utilizar un identificador
 - Facilitan la programación, pero pueden complicar la lectura y depuración del código.

```
let double = function(n) { return n * 2 }
```

- A partir de ES6 se extendió el uso de la **función flecha** o **función arrow**:

```
let double = n => n * 2;
```

- La llamada para usar la función sigue siendo igual:

```
alert( double(3) ); // 6
```

Es una práctica muy extendida en JS pero requiere una cierta experiencia para depurar

Funciones flecha

- Notación alternativa muy usada para definir funciones

```
function sumar(x,y){  
    return x+y  
}  
const sumar = (x,y)=>x+y;
```

EQUIVALE A

```
const sumar = (x,y)=>x+y;
```

Parámetros que recibe la función

Cuerpo de la función
Si solo tiene una línea no hay que poner llaves y se asume un return

Funciones flecha

Si la función solo tiene una sentencia
(que es el return)

- Sin function
- Sin llaves
- Sin return

```
() => sentencia; //función sin parámetros  
unParam=> sentencia; //función con un parámetro  
(param1, param2,paramN) => sentencia; //más parámetros
```

Si la función tiene varias
sentencias

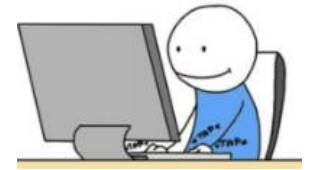
- Sin function
- Con llaves
- Con return

```
() => { sentencias; }  
unParam=> { sentencias; }  
(p1, p2,pN) => { sentencias; }
```

Ejemplo funciones flecha

```
//Sintaxis convencional 1 ("estilo Java")  
function arraysConcatenados(array1, array2) {  
    return array1.concat(array2);  
}  
  
//Sintaxis convencional 2 ("estilo JavaScript")  
const arraysConcatenados= function(array1, array2) {  
    return array1.concat(array2);  
}  
  
// Sintaxis con función flecha ("estilo JavaScript Moderno")  
const arraysConcatenados= (array1, array2) => array1.concat(array2);  
  
//A las tres se les invoca de la misma forma  
console.log(arraysConcatenados([1,2],[3,4,5]));
```

UD1 ACT2 Ejercicio 7



- Desarrolla un script con una función **crearPersona** que pueda recibir los siguientes datos:
 - Nombre y apellidos
 - Nombre, apellidos y edad
 - De no recibir la edad esta tendrá por defecto el valor 0.
 - Nombre, apellidos, edad y un número indeterminado de formas de contacto (números de teléfono, email, etc.)
- Posteriormente deberá mostrar por consola un texto en el que se indique toda la información del usuario.
 - Usa `forEach` para recorrer las formas de contacto.
 - Prueba a usar una función anónima y una función arrow dentro de `forEach`

UD1 ACT2 Ejercicio 7

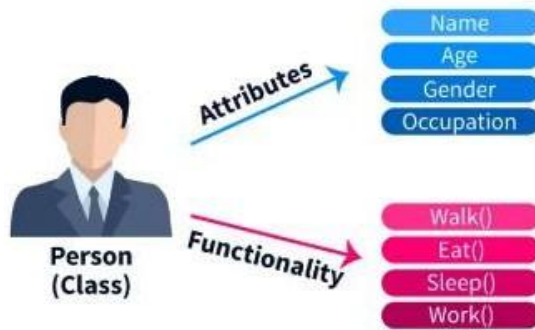


```
crearPersona("Jordi", "Hurtado");  
crearPersona("Jordi", "Hurtado", 123);
```

```
crearPersona("Jordi", "Hurtado", undefined, 222222, "jordi@tv.es");
```

A green arrow originates from the 'undefined' parameter in the code snippet above and points to the object below.

Nombre:Jordi
Apellidos:Hurtado
Edad:0
Contactos: 222222 jordi@tv.es



Objetos y clases

[Indice](#)

Objetos, clases y JavaScript

- JS no permitía crear clases hasta su versión ECMAScript 2015, donde se empieza a usar la palabra reservada *class*
 - *Antes se usaba function para crear Prototypes*

```
class NombreClase {  
  constructor(parametro1 [,parametro 2...]) {  
    this.propiedad1 = parametro1;  
    [this.propiedad2 = parametro2;]  
  }  
}
```

DECLARACIÓN

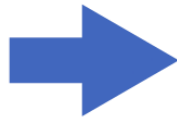
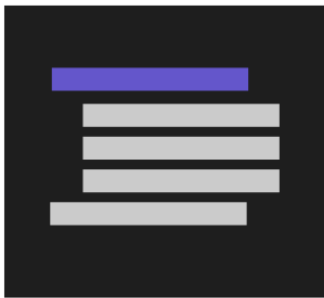
```
let nombreObjeto = new NombreClase (argumentos);
```

INSTANCIA

Primero es necesario declarar la clase y luego acceder a ella para evitar los errores de referencia.

Organización

Funciones



Clases



Ficheros (módulos)



Clases: Setters y getters

- JS no permitía definir propiedades o métodos privados hasta la versión ES2020
 - El carácter # indica que la propiedad/método es privada/o
 - #propiedad
 - Hasta entonces, como convención, el nombre de los elementos privados de la clase comenzaba por “_”
 - _propiedad
- También por convención, el nombre de los *setters* y *getters* es el mismo que la propiedad, pero **en mayúscula la primera letra**
 - Si pusiésemos el mismo nombre al método que a la propiedad se entraría en un bucle

Clases: Ejemplo



constructor con parametros por defecto

```
class Perro{  
    constructor(nombre="Fosi",raza="Pastor Alemán",edad=0,esTravieso=true){  
        this.nombre=nombre;  
        this.raza=raza;  
        this.edad=edad;  
        this.esTravieso=esTravieso;  
    }  
  
    get Nombre(){  
        return this.nombre;  
    }  
  
    set Nombre(nombre){  
        this.nombre=nombre;  
    }  
}
```

Propiedades públicas

Getter y setter
para cada
propiedad

```
let perro1=new Perro();  
console.log(perro1.Nombre) //Fosi  
let perro2=new Perro("Rock","Chihuahua",4);  
console.log(perro2.Nombre) //Rock
```

Clases: Ejemplo



El constructor recibe un objeto con las distintas propiedades que inicializo

```
class Perro{  
    constructor({nombre="Fosi", raza="Pastor Alemán", edad=0, esTravieso=true}){  
        this.nombre=nombre;  
        this.raza=raza;  
        this.edad=edad;  
        this.esTravieso=esTravieso;  
    }  
}
```

Solo le paso las propiedades que necesito inicializar

```
let perro1=new Perro({nombre:"Bethoven", esTravieso:false});  
console.log(perro1.nombre); //Bethoven  
console.log(perro1.edad); //0
```



Clases: Ejemplo

```
class Perro {  
  nombre;  
  raza;  
  edad;  
  esTravieso;  
}
```

```
let p=new Perro();  
p.nombre="Comet";  
console.log(p.nombre); //Comet  
console.log(p.raza); //undefined
```

Más conveniente usar constructor si necesitamos inicializar

Clases: Ejemplo de métodos



```
class Perro {  
    nombre;  
    raza;  
    edad;  
    esTravieso;  
}  
  
    ladra(){  
        console.log("Guauuuu");  
    }  
  
    llama(nombreAmo){  
        console.log(`Soy ${nombreAmo}, ven ${this.nombre}`);  
    }  
}
```

Clases: Propiedades privadas



```
class Perro{
    #nombre;
    constructor(nombre="Fosi", raza="Pastor Alemán", edad=0, esTravieso=true){
        this.#nombre=nombre;
        this.raza=raza;
        this.edad=edad;
        this.esTravieso=esTravieso;
    }
    get Nombre(){
        return this.#nombre;
    }
}

let perro1=new Perro();
console.log(perro1.Nombre); // Fosi
console.log(perro1.#nombre) //ERROR
```



Utilidad

- Para generar los getters y setters de manera más rápida puedes instalar la extensión



JavaScript (ES6) code snippets v1.8.0

charalampos karypidis | 6.820.638 | ★★★★★ (31)

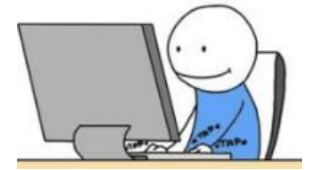
Code snippets for JavaScript in ES6 syntax

Instalar



Trigger	Content
con→	adds default constructor in the class <code>constructor() {}</code>
met→	creates a method inside a class <code>add() {}</code>
pge→	creates a getter property <code>get propertyName() {return value;}</code>
pse→	creates a setter property <code>set propertyName(value) {}</code>

UD1 ACT2 Ejercicio 8



Persona



Métodos estáticos

- Pertenecen a la clase, no a los objetos
- Se pueden usar sin instanciar ningún objeto

```
static nombreMetodo (parametros) { //código }
```

Herencia

- Podemos hacer que una clase (hija) herede la estructura y el comportamiento de otra clase (padre).
 - **class ClaseHijo extends ClasePadre**
- Para hacer referencia a atributos del padre:
 - **super(atributo)**
- Llamadas desde la clase hija a métodos de la clase padre:
 - **super.metodo()**

Ejemplo de Herencia

```
class Animal {
    nombre;

    hablar() {
        console.log(this._nombre + ' hace un ruido.');
```



```
class Perro extends Animal {
    hablar() {
        super.hablar();
        console.log(this._nombre + ' ladra.');
```

Ejemplo de Herencia

```
class Padre {  
    soloPadre() { console.log("Tarea en el padre..."); }  
    padreHijo() { console.log("Tarea en el padre..."); }  
    sobreHijo() { console.log("Tarea en el padre..."); }  
}  
  
class Hijo extends Padre {  
    padreHijo() {  
        super.padreHijo();  
        console.log("Tarea en el hijo...");  
    }  
  
    soloHijo() { console.log("Tarea en el hijo..."); }  
    sobreHijo() { console.log("Tarea en el hijo..."); }  
}
```

Ejecución del ejemplo

Método	Clase Padre	Clase Hija	¿Se ejecuta el método en una instancia de la clase hija?
soloPadre()	✓	✗	Se ejecuta porque se hereda el método del padre hacia el hijo.
soloHijo()	✗	✓	Se ejecuta porque simplemente existe en el hijo.
padreHijo()	✓	✓	Se ejecutan ambos porque super llama al padre primero.
sobreHijo()	✓	✓	Se ejecuta sólo el hijo, porque sobrescribe el heredado del padre.

Modularización

- Una **buena práctica** es la **modularización**
 - Dividir programas en pequeños **módulos independientes** que pueden ser importados
- En un principio, y de forma nativa, la forma más extendida era incluir varias etiquetas `<script>` desde nuestra página HTML
 - Varios ficheros JS separados, cada uno para una finalidad concreta.
 - Poco modular
 - Lento, sobrecarga al cliente con múltiples peticiones extra

Módulos

- Tener en cuenta:
 - Los módulos utilizan automáticamente modo `strict mode`
 - Los módulos se ejecutan una única vez aunque se haga referencia a ellos en varias etiquetas `<script>`.
 - El fichero se carga en diferido (como si tuviera la palabra `defer`)
 - Las características de un módulo no están disponibles a nivel global: solamente se puede acceder a las funciones importadas en el script en el que se importan

Para utilizar módulos es necesario ejecutar los ficheros desde un servidor; si lo haces localmente obtendrás un error de CORS (Cross-Origin Request Blocked) debido a requisitos de seguridad de JS

Módulos: ejemplo

- En el html indicar que el script es un módulo:

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

- En el archivo donde está el código que queremos reutilizar (*MisFunciones.js*):

```
export const cadenaMayuscula = str => str.toUpperCase();
```

- En el archivo donde lo queremos usar (*ModulosImportExport.js*)

```
import { cadenaMayuscula } from "../MisFunciones.js";  
                                //Hay que poner ./ en la ruta  
const saludo = cadenaMayuscula("¡Hola, caracola!");  
console.log(saludo);
```

Más módulos

- Puedo exportar funciones, constantes...

```
export function add(x,y){  
    return x+y  
}  
export const puntos=[10, 20, 30]  
export default puntos
```

En la etiqueta script del html indicamos que vamos a usar módulos con el atributo `type="module"`

- Puedo importar uno a uno – desestructurando con {}, o en general (necesitamos un **export default**)

```
import {add, puntos} from './add.js'  
import porDefecto from "./add.js"  
  
console.log(add(10,20)); //30  
console.log(puntos); //[10, 20, 30]  
console.log (porDefecto); //[10, 20, 30]
```

UD1 ACT2 Ejercicio 9



Ancestro y Sucesor



UD1 ACT2 Ejercicio 10



Clase Familia



Objetos literales

Notación abreviada
“Línea directa” con JSON

- Se crean con las llaves {}
- Se entienden como un conjunto de variables de cualquier tipo declaradas como **clave: valor** sin necesidad de crear una clase

```
// Esto es un objeto vacío  
const objeto = {};
```

```
const jugador = {  
  nombre: "Manz",  
  vidas: 99,  
  potencia: 10,  
};
```

- Acceso a propiedades con punto o corchete

```
// Notación con puntos (preferida)  
console.log(jugador.nombre); // Muestra "Manz"  
// Notación con corchetes  
console.log(jugador["vidas"]); // Muestra 99
```

¿y qué pasa con los métodos?

```
const usuario = {  
  nombre: "Manolito García",  
  edad: 30,  
  nacimiento: {  
    pais: "España",  
    ciudad: "Oviedo"  
  },  
  amigos: ["Menganito", "Antoñito"],  
  activo: true,  


sendMail: function () {  
      return "Enviando email..."  
    }  
  }  
}


```



```
sendMail () {  
  return "Enviando email..."  
}
```

EQUIVALENTE:

```
console.log(usuario);  
console.log(usuario.nombre);  
console.log(usuario.nacimiento.ciudad);  
console.log(usuario.amigos)  
console.log(usuario.sendMail); //devuelve el código  
console.log(usuario.sendMail()); //ejecuta la función
```

¿Te suena?

Shorthand property names

- Podemos crear un objeto a partir de otras constantes/variables
 - Existe una notación abreviada donde sólo es necesario poner su nombre y se crea la propiedad

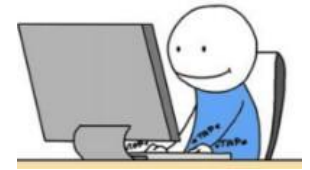
```
const nombre="portatil"  
const precio =3000;  
  
const nuevoProducto = {  
  nombre: nombre,  
  precio: precio  
};
```



```
const nombre="portatil"  
const precio =3000;  
  
const nuevoProducto = {  
  nombre  
  precio  
}
```

- Lo mismo se aplica a los Arrays

UD1 ACT2 Ejercicio 11



Libros y biblioteca

