

Curso JavaScript 6.0



JavaScript

Rafael Herrera García
Octubre 2019



Objetivo

- Aprender el uso del lenguaje Javascript en el desarrollo de aplicaciones, revisando sus antecedentes (ES 5 y anteriores), así como revisar los cambios en la versión 6.



Contenido

1. Introducción a Javascript
2. Construcciones básicas
3. Aplicaciones web del lado del cliente.
4. Características nuevas en la versión ES6
5. Usos diversos de Javascript 6.



Tema 1 Introducción

- Creado en mayo de 1995 por Brendan Eich



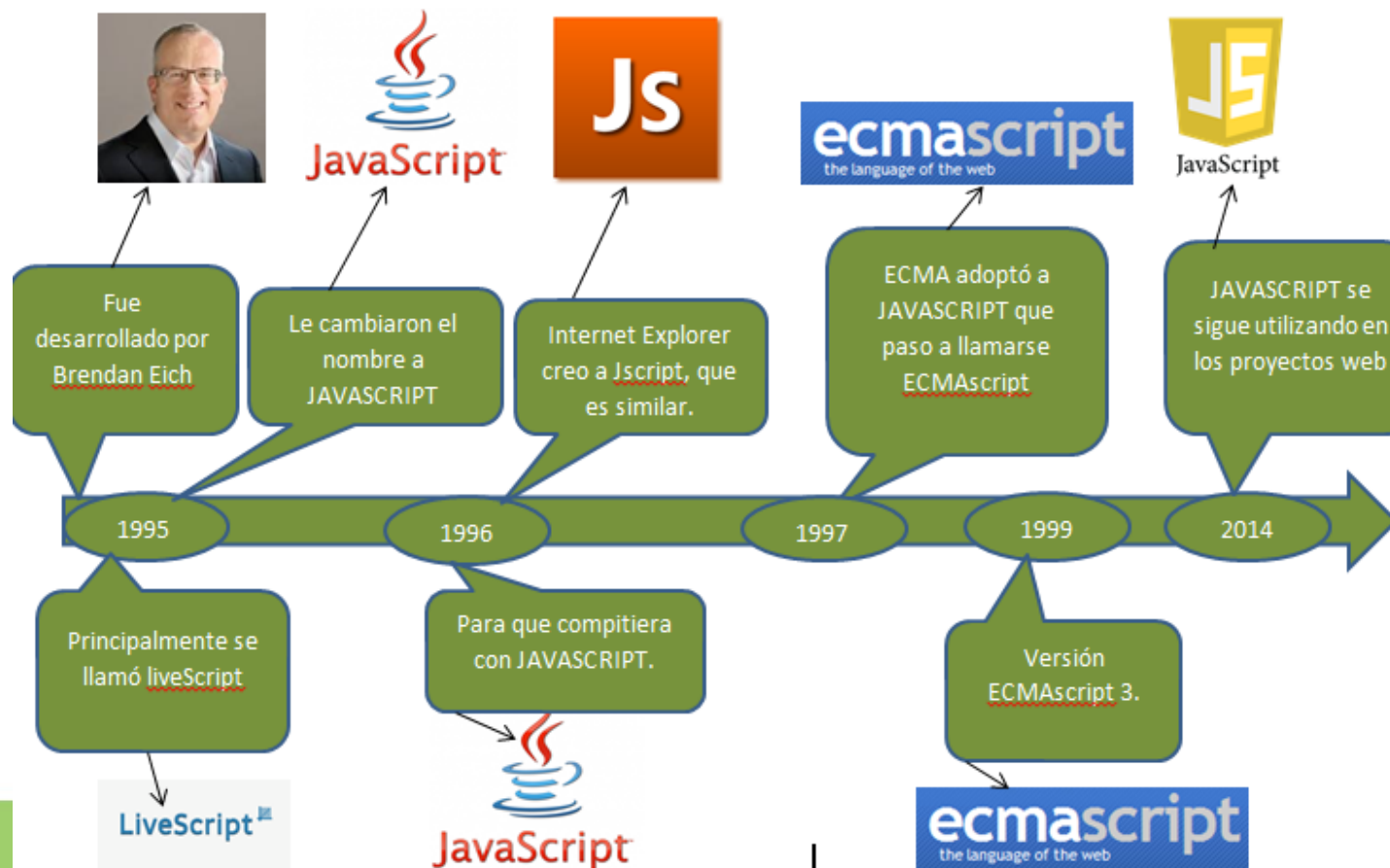
If the web can be evolved to include the missing APIs and have better performance, [developers] won't need to go beyond the web.

— *Brendan Eich* —

AZ QUOTES

Tema 1 Introducción

LINEA DE TIEMPO DE JAVASCRIPT



Tema 1 Introducción

- EMACScript 1 1997
- EMACScript 2 1998
- EMACScript 3 1999
- EMACScript 4 Abandonada
- EMACScript 5 2009
- **EMACScript 6 2015**
- EMACScript 7 2016
- EMACScript 8 2017
- EMACScript 9 2018



Tema 1 Introducción

- ¿Por que se ha hecho tan popular JS6 o ES6?
- Ha cambiado para mejorar.
- Se han desarrollado una infinidad de bibliotecas y frameworks que potencializan el uso de las características de JS6.



Tema 1 Introducción

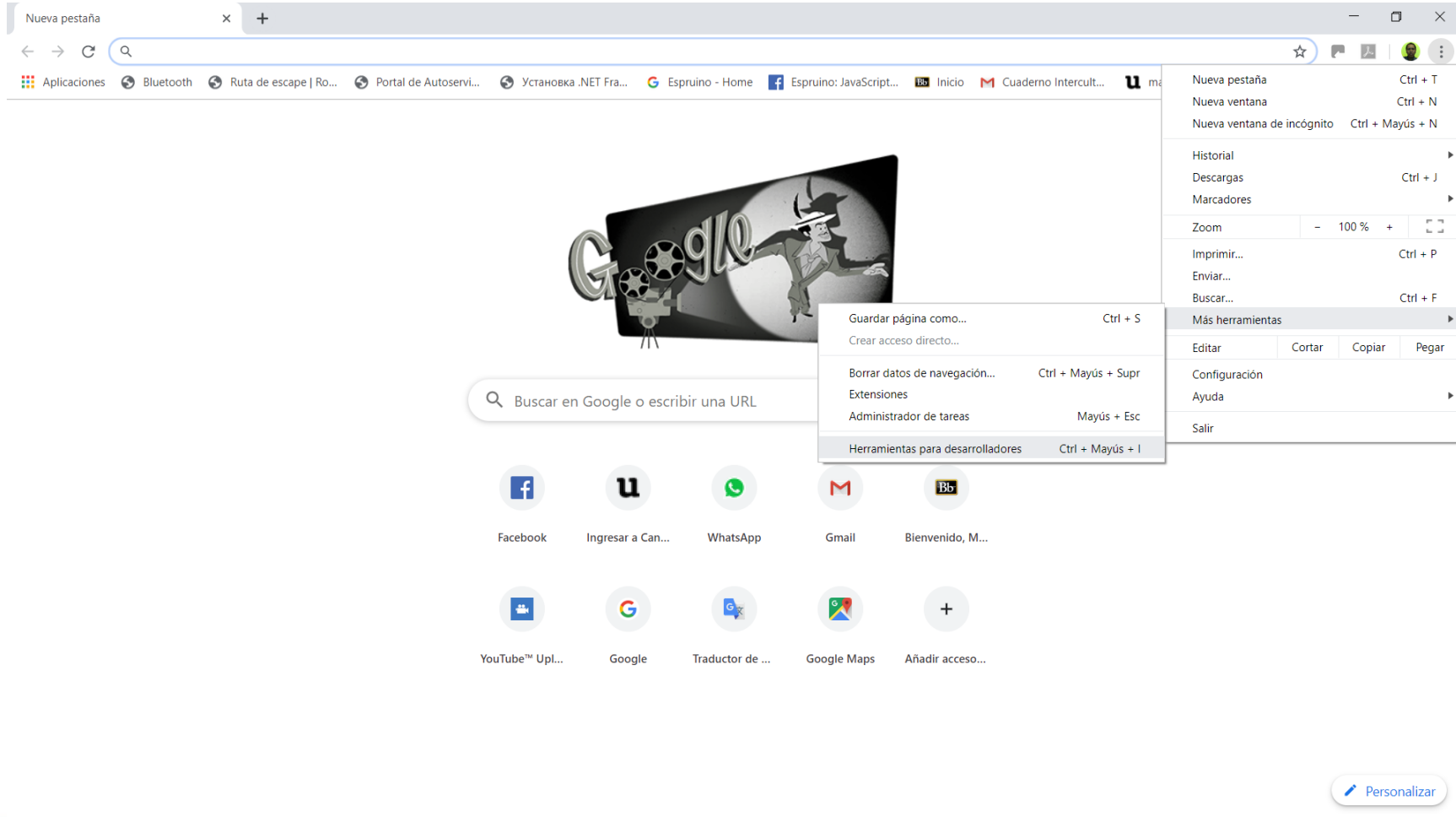


Tema 1 Introducción

- ¿Por donde iniciar?
- Hoy existen varias alternativas para iniciarse.
 - Aplicaciones clientes web (Browser)
 - Node.js (Aplicaciones web del lado del servidor)
 - GraalVM (Maquina virtual universal que permite ejecutar aplicaciones Javascript).



Tema 1 Introducción



Tema 1 Introducción

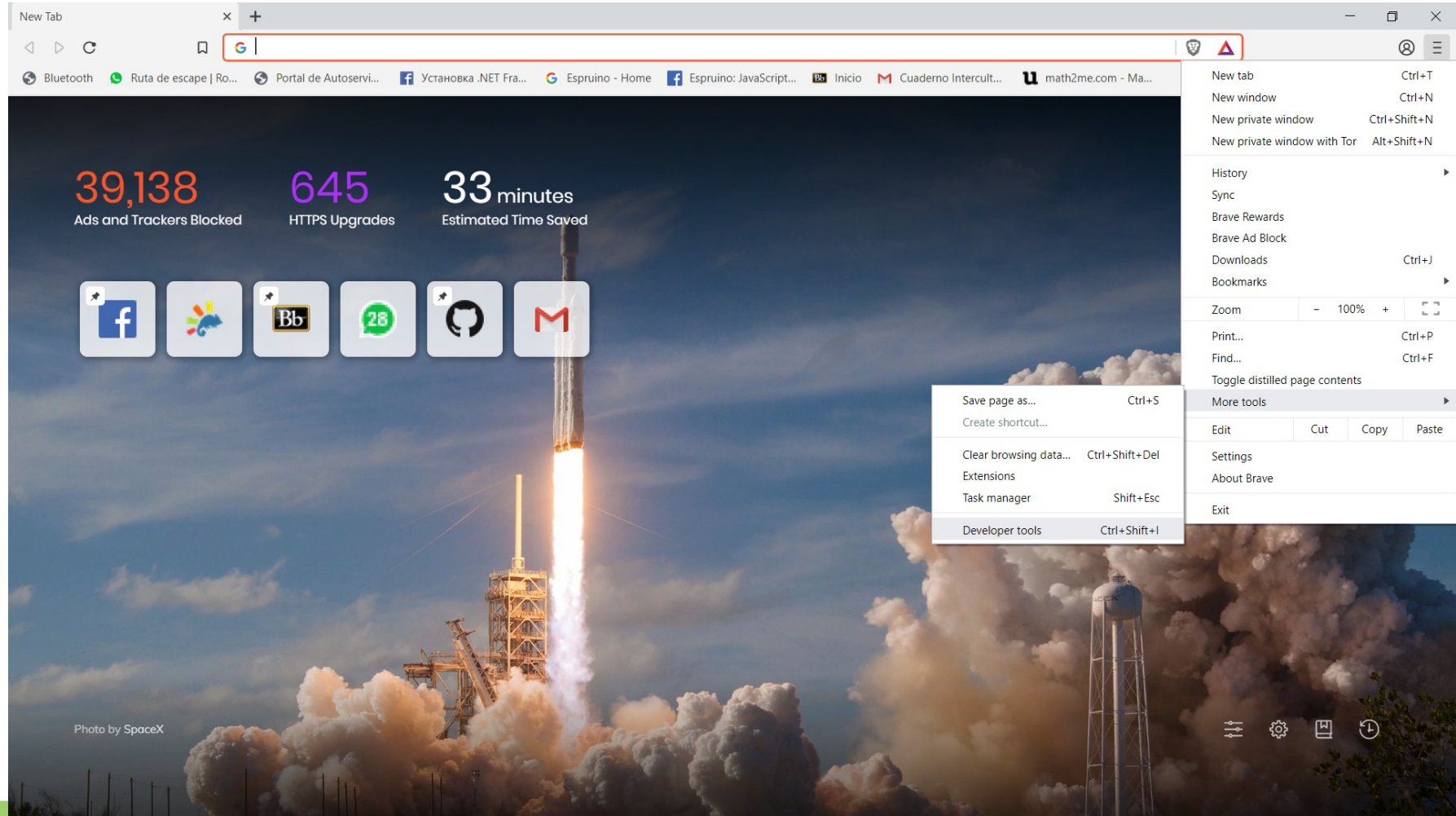
The screenshot shows a Google Chrome browser window with a custom skin. The address bar contains the text "Busca Google o introduce una URL". The page features a large, stylized Google logo with a character holding a camera. Below the logo is a search bar with the text "Buscar en Google o escribir una URL". The page includes links to various services: Facebook, Ingresar a Can..., WhatsApp, Gmail, Bienvenido, M..., YouTube™ Upl..., Google, and Traductor de ...

The browser's developer console is open, showing the following code and output:

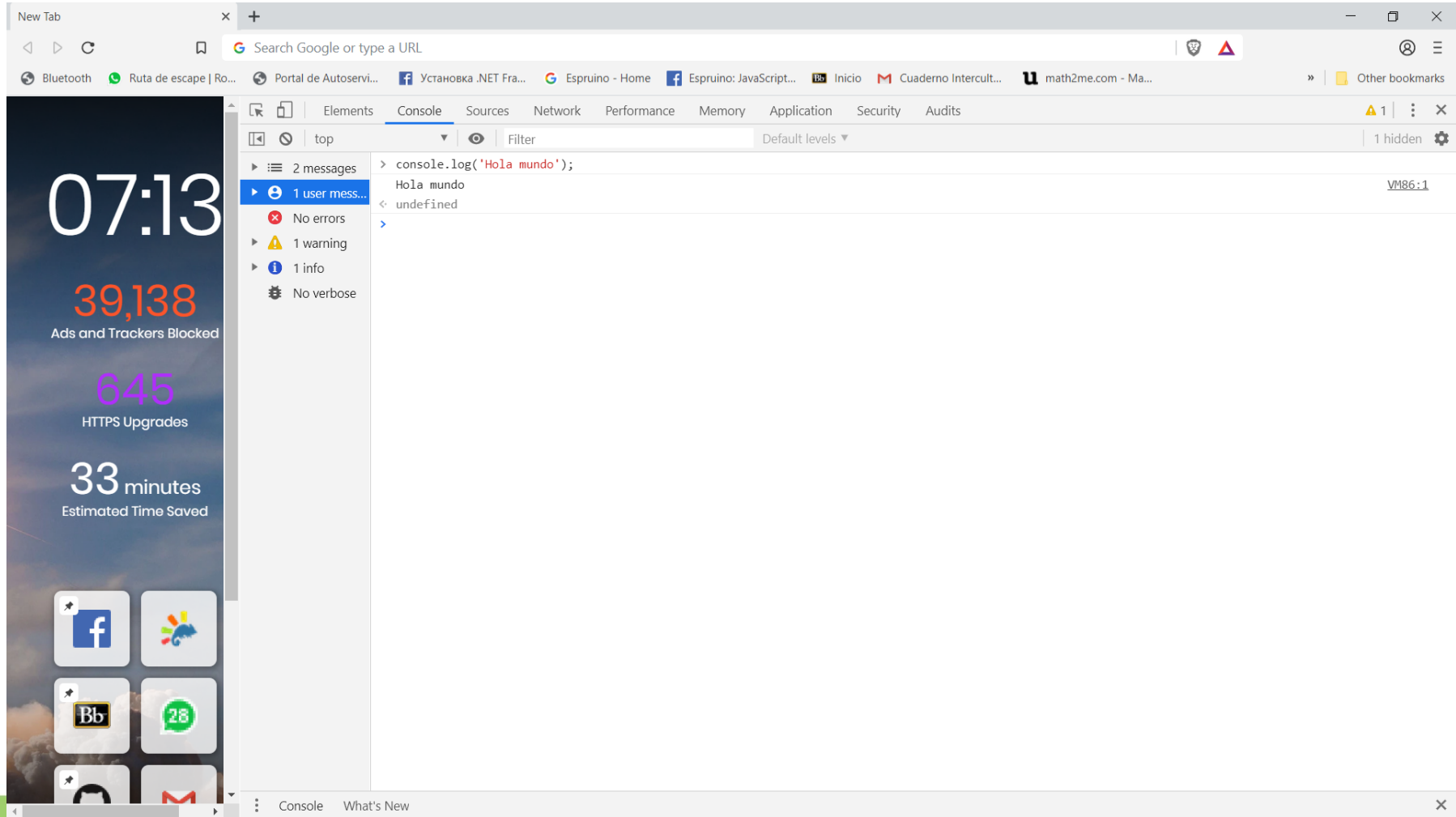
```
> console.log('Hola mundo');  
Hola mundo  
VM267:1  
undefined
```

The console also shows a "Personalizar" button and a "What's New" link.

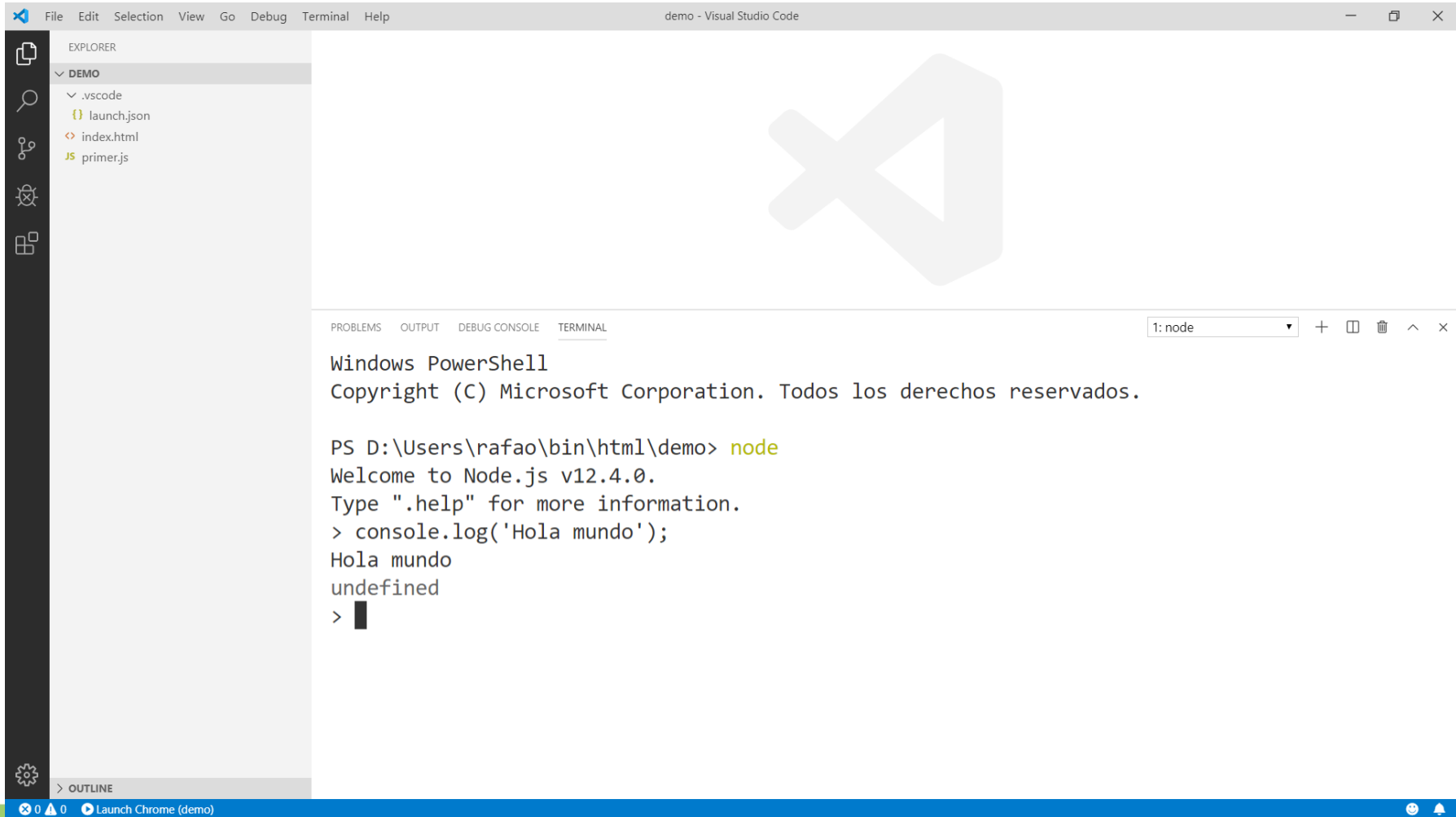
Tema 1 Introducción



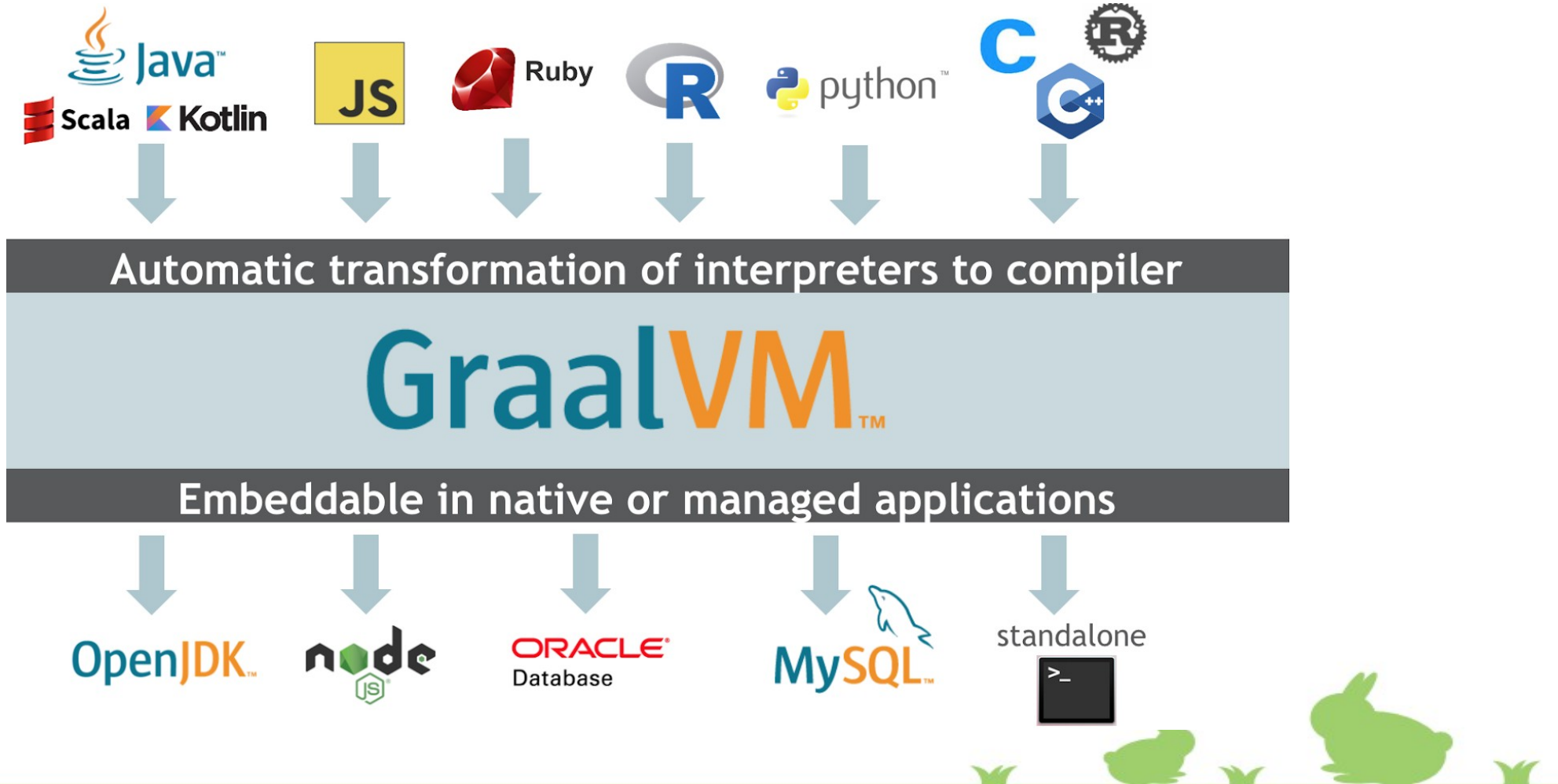
Tema 1 Introducción



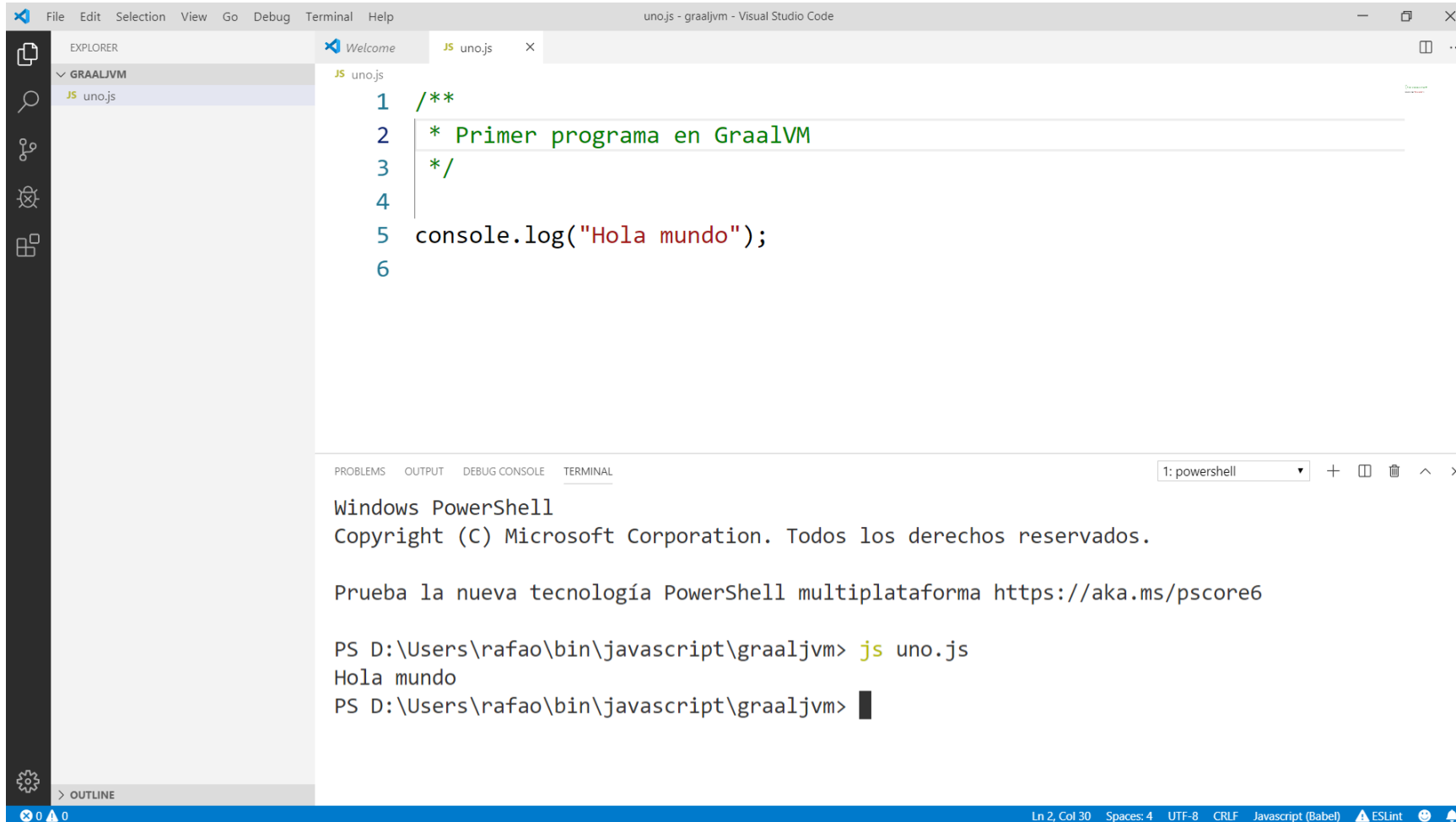
Tema 1 Introducción



Tema 1 Introducción



Tema 1 Introducción



The image shows a screenshot of the Visual Studio Code editor interface. The top menu bar includes File, Edit, Selection, View, Go, Debug, Terminal, and Help. The Explorer sidebar on the left shows a project named 'GRAALJVM' with a file 'JS uno.js' selected. The main editor window displays the content of 'uno.js' with the following code:

```
1 /**
2  * Primer programa en GraalVM
3  */
4
5 console.log("Hola mundo");
6
```

Below the editor, the TERMINAL panel is active, showing the output of a PowerShell session:

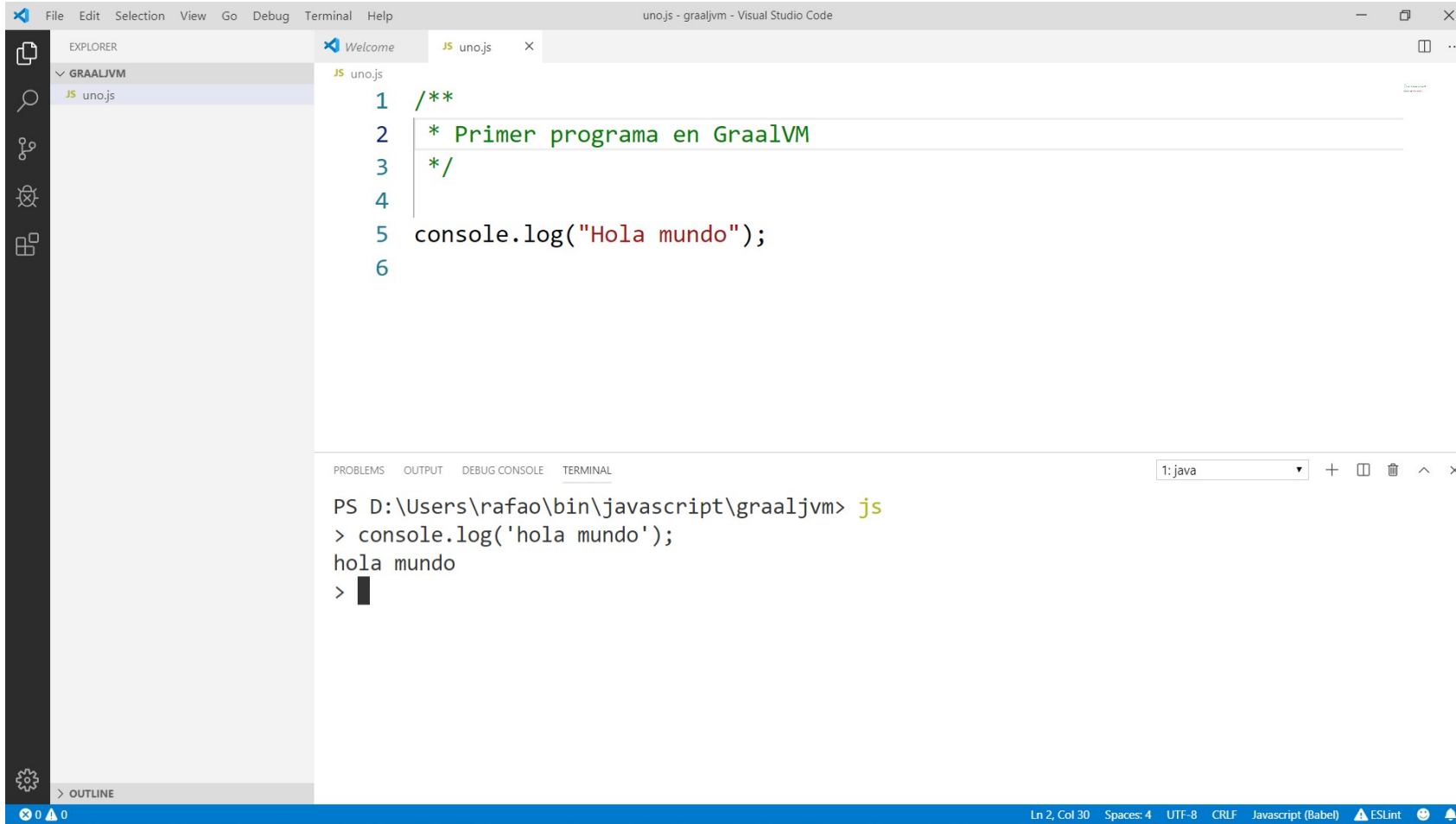
```
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Prueba la nueva tecnología PowerShell multiplataforma https://aka.ms/pscore6

PS D:\Users\rafao\bin\javascript\graaljvm> js uno.js
Hola mundo
PS D:\Users\rafao\bin\javascript\graaljvm> █
```

The status bar at the bottom indicates the current line and column (Ln 2, Col 30), spaces (4), encoding (UTF-8), line endings (CRLF), and active extensions (Javascript (Babel), ESLint).

Tema 1 Introducción



The image shows a screenshot of the Visual Studio Code editor interface. The top menu bar includes File, Edit, Selection, View, Go, Debug, Terminal, and Help. The Explorer sidebar on the left shows a project named 'GRAALJVM' with a file 'uno.js' selected. The main editor window displays the content of 'uno.js' with the following code:

```
1 /**
2  * Primer programa en GraalVM
3  */
4
5 console.log("Hola mundo");
6
```

Below the editor, the TERMINAL panel is active, showing the command prompt 'PS D:\Users\rafao\bin\javascript\graaljvm>' and the execution of the 'js' command. The output shows 'hola mundo'.

```
PS D:\Users\rafao\bin\javascript\graaljvm> js
> console.log('hola mundo');
hola mundo
>
```

The status bar at the bottom indicates the current line and column (Ln 2, Col 30), encoding (UTF-8), line endings (CRLF), and the active language (Javascript (Babel)).

Tema 1 Introducción

DOM

Document Object Model



Tema 1 Introducción

Window Object Methods

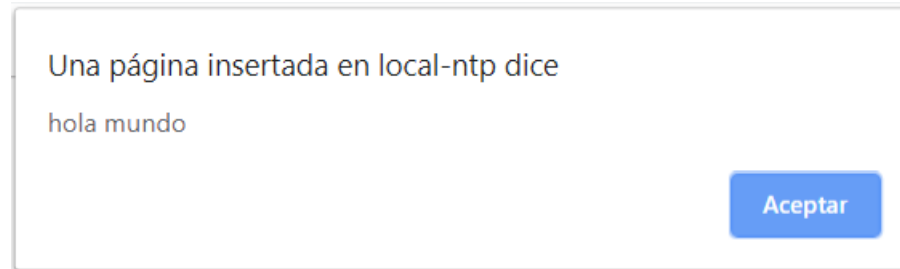
Method	Description
<u>alert()</u>	Displays an alert box with a message and an OK button
<u>atob()</u>	Decodes a base-64 encoded string
<u>blur()</u>	Removes focus from the current window
<u>btoa()</u>	Encodes a string in base-64
<u>clearInterval()</u>	Clears a timer set with setInterval()
<u>clearTimeout()</u>	Clears a timer set with setTimeout()
<u>close()</u>	Closes the current window
<u>confirm()</u>	Displays a dialog box with a message and an OK and a Cancel button
<u>focus()</u>	Sets focus to the current window
<u>getComputedStyle()</u>	Gets the current computed CSS styles applied to an element
<u>getSelection()</u>	Returns a Selection object representing the range of text selected by the user
<u>matchMedia()</u>	Returns a MediaQueryList object representing the specified CSS media query string
<u>moveBy()</u>	Moves a window relative to its current position
<u>moveTo()</u>	Moves a window to the specified position
<u>open()</u>	Opens a new browser window
<u>print()</u>	Prints the content of the current window
<u>prompt()</u>	Displays a dialog box that prompts the visitor for input



Tema 1 Introducción

- `alert(texto|variable|expresión)`
 - Despliega una ventana de alerta con el texto, valor de la variable o valor de la expresión.

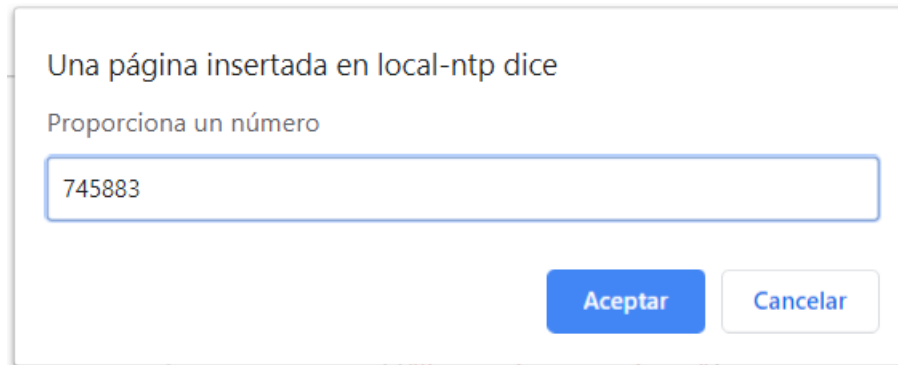
```
alert("hola mundo");
```



Tema 1 Introducción

- `prompt (mensaje,[valor])`
 - Despliega una ventana de entrada de datos poniendo el mensaje, opcionalmente en el área de captura aparecerá el valor que es opcional.

`num = prompt("Proporciona un número");`



A screenshot of a JavaScript prompt dialog box. The dialog has a title bar and contains the text "Una página insertada en local-ntp dice" followed by "Proporciona un número". Below this text is a text input field containing the value "745883". At the bottom right of the dialog are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "Cancelar" (Cancel).



Tema 1 Introducción

- confirm (mensaje)
 - Despliega una ventana de confirmación con un mensaje solicitando aceptación o cancelación.

```
test = confirm("¿Es correcto el valor?");
```

