

Básico

En la página

```
<script type="text/javascript"> ... </script>
```

Incluir archivo JS externo

```
<script src="filename.js"></script>
```

Retraso - 1 segundo de espera

```
setTimeout(function () {
```

```
}, 1000);
```

Funciones

```
function addNumbers(a, b) {
    return a + b; ;
}
```

```
x = addNumbers(1, 2);
```

Editar elemento DOM

```
document.getElementById("elementID").innerHTML = "Hello World!";
```

Salida

```
console.log(a);
```

escribir en la consola del navegador.

```
document.write(a);
```

escribir en el HTML.

```
alert(a);
```

salida en una caja de alerta.

```
confirm("Really?");
```

diálogo sí/no, devuelve verdadero/falso dependiendo del clic del usuario.

```
prompt("Your age?","0");
```

diálogo de entrada. El segundo argumento es el valor inicial.

Comentarios

```
/* Línea múltiple
```

```
comentario */
```

```
// Una línea
```

Tipos de datos

```
var age = 18;
```

numero

```
var name = "Jane";
```

cadena de texto

```
var name = {first:"Jane", last:"Doe"};
```

objeto

```
var truth = false;
```

booleano

```
var sheets = ["HTML","CSS","JS"];
```

matriz

```
var a; typeof a;
```

indefinido

```
var a = null;
```

valor nulo

Objetos

```
var student = {    nombre del objeto
```

```
    firstName:"Jane",
```

```
    lastName:"Doe",
```

```
    age:18,
```

```
    height:170,    lista de propiedades y valores
```

```
    fullName : function() {    objeto de función
```

```
        return this.firstName + "" + this.lastName;
```

```
    }
```

```
};
```

```
student.age = 19;    valor de ajuste
```

```
student[age]++;    incremento
```

```
name = student.fullName();
```

llamar a la función del objeto

Variables

```
var a;
```

variable

```
var b = "init";
```

cadena de texto

```
var c = "Hi" + " " + "Joe";
```

```
= "Hi Joe"
```

```
var d = 1 + 2 + "3";
```

```
= "33"
```

```
var e = [2,3,5,8];
```

matriz

```
var f = false;
```

booleano

```
var g = /()/;
```

RegEx (expresión regular)

```
var h = function(){};
```

objeto de función

```
const PI = 3.14;
```

constante

```
var a = 1, b = 2, c = a + b;
```

una línea

```
let z = 'zzz';
```

variable local del ámbito de bloque

Modo estricto

```
"use strict";
```

Utiliza el modo estricto

para escribir código seguro

```
x = 1;
```

Lanza un error porque

la variable no está declarada

Valores

false, true

booleano

18, 3.14, 0b10011, 0xF6, NaN

numero

"flower", 'John'

cadena de texto

undefined, null , Infinity

especial

Operadores a nivel de bit

& AND

5 & 1 (0101 & 0001) 1 (1)

| OR

5 | 1 (0101 | 0001) 5 (101)

~ NOT

~ 5 (~0101) 10 (1010)

^ XOR

5 ^ 1 (0101 ^ 0001) 4 (100)

<< left shift

5 << 1 (0101 << 1) 10 (1010)

>> right shift

5 >> 1 (0101 >> 1) 2 (10)

>>> zero fill right shift

5 >>> 1 (0101 >>> 1) 2 (10)

MÁS



Variables

Operadores

a = b + c - d;
suma, resta
 a = b * (c / d);
multiplicación, división
 x = 100 % 48;
módulo 100 / 48 resto = 4
 a++; b--;
incremento y decremento postfix

Aritmética

a * (b + c)
agrupación
 person.age
miembro
 person[age]
miembro
 !(a == b)
no es lógico
 a != b
no es igual

typeof a
tipo (número, objeto, función...)
 x << 2 x >> 3
cambio aritmético
 a = b
asignación
 a == b
es igual a
 a != b
desigual a

a === b
estricta igualdad
 a !== b
estricta desigualdad
 a < b a > b
menor y mayor que
 a <= b a >= b
menor o igual, mayor o igual
 a += b
a = a + b (funciona con -, *, %...)
 a && b
lógico y
 a || b
lógico o

Cadenas de texto

var abc = "abcdefghijklmnoprstuvwxyz";
 var esc = 'I don\'t \n know';
\n nueva línea
 var len = abc.length;
longitud de la cadena de texto
 abc.indexOf("lmno");
encontrar subcadena de texto,
-1 si no contiene
 abc.lastIndexOf("lmno");
última ocurrencia
 abc.slice(3, 6);
recorta "def", los valores negativos
cuentan por detrás

abc.replace("abc","123");
buscar y reemplazar, toma
expresiones regulares
 abc.toUpperCase();
convertir a mayúsculas
 abc.toLowerCase();
convertir a minúsculas
 abc.concat(" ", str2);
abc + " " + str2
 abc.charAt(2);
carácter en el índice: "c"
 abc[2];
inseguro, abc[2] = "C" no funciona

abc.charCodeAt(2);
código de caracteres en el
índice: "c" -> 99
 abc.split(",");
al dividir una cadena en comas
se obtiene un array
 abc.split("");
división de caracteres
 128.toString(16);
número a hex(16), octal (8) o binario (2)

Números y matemáticas

var pi = 3.141;
 pi.toFixed(0);
devuelve 3
 pi.toFixed(2);
devuelve 3.14
 pi.toPrecision(2)
devuelve 3.1
 pi.valueOf();
devuelve el número
 Number(true);
convertir a número
 Number(new Date())
número de milisegundos
desde 1970
 parseInt("3 months");
devuelve el primer número: 3
 parseFloat("3.5 days");
devuelve 3,5

Constantes

E, PI, SQRT2, SQRT1_2, LN2, LN10, LOG2E, Log10E

Number.MAX_VALUE
el mayor número posible de JS
 Number.MIN_VALUE
el menor número posible de JS
 Number.NEGATIVE_INFINITY
-Infinity
 Number.POSITIVE_INFINITY
Infinity

Matemáticas

var pi = Math.PI;
3.141592653589793
 Math.round(4.4);
= 4 - redondeado
 Math.round(4.5);
= 5
 Math.pow(2,8);
= 256 - 2 a la potencia de 8
 Math.sqrt(49);
= 7 - raíz cuadrada
 Math.abs(-3.14);
= 3,14 - absoluto,
valor positivo
 Math.ceil(3.14);
= 4 - redondeado hacia arriba
 Math.floor(Math.random() * 5) + 1;
número entero aleatorio, de 1 a 5
 Math.floor(3.99);
= 3 - redondeado hacia abajo
 Math.sin(0);
= 0 - seno
 Math.cos(Math.PI);
OTROS: tan,atan,asin,acos,

Math.min(0, 3, -2, 2);
= -2, el valor más bajo
 Math.max(0, 3, -2, 2);
= 3, el valor más alto
 Math.log(1);
= 0 logaritmo natural
 Math.exp(1);
= 2,7182pow(E,x)
 Math.random();
número aleatorio entre
0 y 1

Matrizes

```
var dogs = ["Bulldog", "Beagle", "Labrador"];
var dogs = new Array("Bulldog", "Beagle", "Labrador");
declaración
alert(dogs[1]);
acceder al valor en el índice, siendo el primer elemento [0]
dogs[0] = "Bull Terier";
cambiar el primer elemento
for (var i = 0; i < dogs.length; i++) {
    console.log(dogs[i]);
}
```

recorrer matriz

Ejemplos de métodos

```
dogs.toString();
convertir en cadena: resultados "Bulldog,Beagle,Labrador"
dogs.join(" * ");
unirse: "Bulldog * Beagle * Labrador"
dogs.pop();
eliminar el último elemento
dogs.push("Chihuahua");
añadir un nuevo elemento al final
dogs[dogs.length] = "Chihuahua";
lo mismo que push()
dogs.shift();
eliminar el primer elemento
dogs.unshift("Chihuahua");
añadir un nuevo elemento al principio
delete dogs[0];
cambiar el elemento a indefinido (no recomendado)
var animals = dogs.concat(cats,birds);
unir dos matrices (perros seguidos de gatos y pájaros)
```

Métodos

concat, copyWithin, every, fill, filter, find, findIndex, forEach, indexOf, isArray, join, lastIndexOf, map, pop, push, reduce, reduceRight, reverse, shift, slice, some, sort, splice, toString, unshift, valueOf

```
dogs.splice(2, 0, "Pug", "Boxer");
añadir elementos (dónde, cuántos eliminar, lista de elementos)
dogs.slice(1,4);
elementos de [1] a [4-1]
dogs.sort();
ordenar la cadena alfabéticamente
dogs.reverse();
ordenar la cadena en orden descendente
x.sort(function(a, b){return a - b});
clasificación numérica
x.sort(function(a, b){return b - a});
clasificación numérica descendente
highest = x[0];
el primer elemento de la matriz ordenada es el valor más bajo (o más alto)
x.sort(function(a, b){return 0.5 - Math.random()});
clasificación por orden aleatorio
```

Fechas

```
var d = new Date();
Obtiene la fecha actual. Ejemplo de su salida:
Thu Sep 08 2022 13:02:08 GMT+0200 (hora de verano de Europa central)
Number(d)
1662634928398 milisegundos transcurridos desde 1970
Date("2017-06-23");
declaración de la fecha
Date("2017");
se fija en el 01 de enero de 2017
Date("2017-06-23T12:00:00-09:45");
fecha - hora AAAA-MM-DDTHH:MM:SSZ
Date("June 23 2017");
formato de fecha largo
Date("Jun 23 2017 07:45:00 GMT+0100 (Tokyo Time)");
zona horaria
```

Obtener una fecha

```
var d = new Date();
a = d.getDay();
obtener el día de la semana
getDate();
el día como un número (1-31)
getDay();
el día de la semana como un número (0-6)
getFullYear();
año de cuatro dígitos (aaaa)
getHours();
hora (0-23)
getMilliseconds();
milisegundos (0-999)
getMinutes();
minutos (0-59)
getMonth();
mes (0-11)
getSeconds();
segundos (0-59)
getTime();
milisegundos desde 1970
```

Establecer una fecha

```
var d = new Date();
d.setDate(d.getDate() + 7);
añade una semana a una fecha
setDate();
el día como un número (1-31)
setFullYear();
año (opcionalmente mes y día)
setHours();
hora (0-23)
setMilliseconds();
milisegundos (0-999)
setMinutes();
minutos (0-59)
setMonth();
mes (0-11)
setSeconds();
segundos (0-59)
setTime();
milisegundos desde 1970
```

Declaración If - Else

```
if ((age >= 14) && (age < 19)) {
  condición lógica
  status = "Eligible.";
  se ejecuta si la condición es verdadera
} else {
  El bloque else es opcional
  status = "Not eligible.";
  se ejecuta si la condición es falsa
}
```

Declaración Switch

```
switch (new Date().getDay()) {
  la entrada es el día actual
  case 6:
    si (día == 6)
    text = "Sábado";
    break;
  case 0:
    si (día == 0)
    text = "Domingo";
    break;
  default:
    si no...
    text = "Lo que sea";
}
```

Expresiones regulares

```
var a = str.search(/CheatSheet/i);
```

Modificadores

i realizar una coincidencia sin distinción de mayúsculas y minúsculas
g realizar una coincidencia global
m realizar una coincidencia multilínea

Patrones

\ carácter de escape
\d encontrar un dígito
\s encontrar un carácter de espacio en blanco
\b encontrar coincidencias al principio o al final de una palabra
n+ contiene al menos un n
n* contiene cero o más ocurrencias de n
n? contiene cero o una ocurrencia de n
^ inicio de la cadena de texto
\$ fin de la cadena de texto
\uxxxx encontrar un carácter Unicode
· cualquier carácter simple
(a|b) a o b
(...) sección de grupos
[abc] en el rango (a, b o c)
[0-9] cualquiera de los dígitos entre los corchetes
[^abc] no está en el rango
\s espacio en blanco

Bucles

Bucle For

```
for (var i = 0; i < 10; i++) {
  document.write(i + " " + i*3 + "<br />");
}
var sum = 0;
for (var i = 0; i < a.length; i++) {
  sum += a[i];
}
analizar una matriz
html = "";
for (var i of custOrder) {
  html += "<li>" + i + "</li>";
}
```

Bucle While

```
var i = 1;
inicializar
while (i < 100) {
  entra en el ciclo si la declaración es verdadera
  i *= 2;
  incrementa para evitar el bucle infinito
  document.write(i + ", ");
  salida
}
```

Bucle Do While

```
var i = 1;
inicializar
do {
  entra en el ciclo al menos una vez
  i *= 2;
  incrementa para evitar el bucle infinito
  document.write(i + ", ");
  salida
} while (i < 100)
repite el ciclo si la declaración es verdadera al final
a? cero o uno de a
a* cero o más de a
a*? cero o más, no codicioso
a+ uno o más de a
a+? uno o más, no codicioso
a{2} exactamente 2 de a
a{2,} 2 o más de a
a{,5} hasta 5 de a
a{2,5} 2 a 5 de a
a{2,5}? 2 a 5 de a, no codicioso
[:punct:] cualquier símbolo de puntuación
[:space:] cualquier carácter de espacio
[:blank:] espacio o tabulación
```

Break

```
for (var i = 0; i < 10; i++) {
  if (i == 5) { break; }
  se detiene y sale del ciclo
  document.write(i + ", ");
  el último número de salida es el 4
}
```

Continue

```
for (var i = 0; i < 10; i++) {
  if (i == 5) { continue; }
  se salta el resto del ciclo
  document.write(i + ", ");
  se salta el 5
}
```

Func. globales

```
eval();
ejecuta una cadena de texto como si fuera un código de script
Cadena(23);
devuelve una cadena de texto a partir de un número (23).toString();
devolver cadena de texto a partir de número
Number("23");
devuelve el número a partir de la cadena
decodeURI(enc);
decodificar URI.
Resultado: "pagina.asp"
encodeURIComponent(uri);
codificar URI.
Resultado: "pagina.asp": "pagina.asp"
decodeURIComponent(enc);
decodificar un componente URI
encodeURIComponent(uri);
codificar un componente URI
isFinite();
es la variable un número finito y legal
isNaN();
es la variable un número ilegal
parseFloat();
devuelve el número en coma flotante de la cadena
parseInt();
analiza una cadena y devuelve un número entero
```

Eventos

`<button onclick="myFunction();">Click here</button>`

Ratón

`onclick, oncontextmenu, ondblclick, onmousedown, onmouseenter, onmouseleave, onmousemove, onmouseover, onmouseout, onmouseup`

Medios de comunicación

`onabort, oncanplay, oncanplaythrough, ondurationchange, onended, onerror, onloadeddata, onloadedmetadata, onloadstart, onpause, onplay, onplaying, onprogress, onratechange, onseeked, onseeking, onstalled, onsuspend, ontimeupdate, onvolumechange, onwaiting`

Marco

`onabort, onbeforeunload, onerror, onhashchange, onload, onpageshow, onpagehide, onresize, onscroll, onunload`

Formulario

`onblur, onchange, onfocus, onfocusin, onfocusout, oninput, oninvalid, onreset, onsearch, onselect, onsubmit`

Arrastrar

`ondrag, ondragend, ondragenter, ondragleave, ondragover, ondragstart, ondrop`

Animación

`animationend, animationiteration, animationstart`

Miscelánea

`transitionend, onmessage, onmousewheel, ononline, onoffline, onpopstate, onshow, onstorage, ontoggle, onwheel, ontouchcancel, ontouchend, ontouchmove, ontouchstart`

Promesas

```
function sum (a, b) {
  return Promise(function (resolve, reject) {
    setTimeout(function () {
      enviar la respuesta después de 1 segundo
      if (typeof a !== "number" || typeof b !== "number") {
        comprobación de los tipos de entrada
        return reject(new TypeError("Inputs must be numbers"));
      }
      resolve(a + b);
    }, 1000);
  });
}

var myPromise = sum(10, 5);
myPromise.then(function (result) {
  document.write(" 10 + 5: ", result);
  return sum(null, "foo");
  Datos no válidos y devuelven otra promesa
}).then(function () {
  No se llamará por el error
}).catch(function (err) {
  En su lugar, se llama al manejador de captura, después de otro segundo
  console.error(err);
  => Por favor, proporcione dos números para sumar.
});
```

Estados

`pending, fulfilled, rejected`

Propiedades

`Promise.length, Promise.prototype`

Métodos

`Promise.all(iterable), Promise.race(iterable), Promise.reject(reason), Promise.resolve(value)`

Errores

```
try {    bloque de código a probar
    undefinedFunction();
}
catch(err) {    bloque para manejar los errores
    console.log(err.message);
}
```

Valores del nombre del error

RangeError

Un número está "fuera de rango"

ReferenceError

Se ha producido una referencia ilegal

SyntaxError

Se ha producido un error de sintaxis

TypeError

Se ha producido un error de tipo

URIError

Se ha producido un error de encodeURI()

Lanzar error

throw "My error message";

lanzar un texto

Validación de entrada

var x = document.getElementById("mynum").value;

obtener el valor de entrada

```
try {
    if(x == "") throw "empty";
    if(isNaN(x)) throw "not a number";
    x = Number(x);
    if(x > 10) throw "too high";
    casos de error
}
catch(err) {    si se produce un error
    document.write("Input is " + err);    escribir el error a la salida
    console.error(err);    escribir el error en la consola
}
finally {
    document.write("</br />Done");
    se ejecuta independientemente del resultado de try / catch
}
```

JSON

```
var str = '{"names":[" +
crear objeto JSON
'{"first":"Hakuna","lastN":"Matata" },' +
'{"first":"Jane","lastN":"Doe" },' +
'{"first":"Air","last":"Jordan" }]}';
obj = JSON.parse(str);
```

analiza

document.write(obj.names[1].first);

acceso

Enviar

var myObj = { "name":"Jane", "age":18, "city":"Chicago" };

crear objeto

var myJSON = JSON.stringify(myObj);

encadenar texto

window.location = "demo.php?x=" + myJSON;

enviar a un archivo php

Almacenamiento y recuperación

myObj = { "name":"Jane", "age":18, "city":"Chicago" };

myJSON = JSON.stringify(myObj);

almacenamiento de datos

localStorage.setItem("testJSON", myJSON);

text = localStorage.getItem("testJSON");

recuperación de datos

obj = JSON.parse(text);

document.write(obj.name);