**CoderHouse**

Full Stack

Profesores: Alejandro y Mauro

Trabajos prácticos enviar a, Email: [fullstack**@**coderhouse.com](mailto:fullstack@coderhouse.com)

Slack

Usuario: SantiagoF

Contraseña: codersanfri15

Grupo: coder-sab-1

Clase 1

Single page aplication (ver concepto): Tiene funcionalidad.

Single page web: sólo muestra contenido la página.

HTML es un estándar vivo, ya que se siguen haciendo arreglos.

HTML está dividido en:

1. Cabecera o head: cierta info. Para que funcione la página.
2. Contenido o body

Etiquetas:

1. Div
2. Span
3. Section
4. Article
5. Footer

Las etiquetas pueden ser:

1. In line: no tienen salto de línea. Van pegadas
2. Block: ocupa todo el ancho de la página

La etiqueta in line de div es span.

UL: unorder list

OL: order list, muestra lista ordenada numéricamente.

Aside: es la parte secundaria de un contenedor.

Los tags que están dentro del body, son hjo del body.

Elementos que son del mismo nivel, se llaman hermanos.

El input cumple, dentro de sus funciones, la de ser un botón.

CSS

Llamar a id: #miDiv{

}

Llmar a class: .footer-izquierda{

}

Hijo directo de main

.main > a{

}

Clase 2

¿Que en GIT y Git Hub?

C:\Program Files (x86)\Git

Workin directory: es mi directorio de trabajo. Es mi carpeta.

Git es todo local.

Inicializar git en working directory.

Le decimos a git, que archivo queremos que controle.

Git, tiene una interfaz gráfica y una terminal.

La terminal, es una interfaz, en la cual se tira un comando y mi sistema operativo evalúa eso y da una respuesta.

Git se va a ejecutar en la terminal.

Para Windows, la terminal es cmd.

Un comando es por ej pwd.

$ git help (tire un comando) y me responde.

Que es un comando git?

Escribo git y un comando, que esta en la lista



[directory] Es opcional

Ls Lista las carpetas que tengo

ls – lh

cd. Estoy en mi directorio actual. Quiero acceder a x carpeta

cd.. Vuelvo una carpeta para atrás.

mkdir Creo una carpeta

rm rm + nombre de archivo (borro archivo)

rm –r Borro un directorio

Git add Agrego archivo

Status:

¿Como inicializado git?

1. git init
2. ls –lh: tengo un registro de los cambios que pasan en ese directorio.

Clase 4

Introducción a Lenguajes de Programación

Lenguajes de programación divididos en:

* Bajo nivel

1. Assembler
2. C
3. ALGOL

* Alto nivel

1. Python
2. Java
3. C#
4. Javascript

Tipado

* Estático: explica el tipo de cada variable
* Dinámico: No necesita explicitar el tipo de cada variable

Javascript: características

* Tipado dinámico
* Herencia prototipada
* Funciones de orden superior

Tipos básicos de Javascript

1. Como introducir Javascript en HTML

Hay 2 posibilidades:

* Archivo externo
* Embebido

Tipos de datos en Javascript:

* Una cadena de caracteres va entre comillas (strings). Puede estar contenido entre comillas simpes o comillas dobles.
* Statement es un bloque de código que se ejecuta y puede o no devolver un valor
* Alert tiene una funcionalidad especifica (muestra un popup).
* Funcion: lógica representada en un statement representada en xx función.
* Las funciones reciben parámetros (reciben información)
* Adentro de paréntesis va la información que le paso a la función.
* Puedo pasar más de un parámetro separado por punto y coma.

Tipos primitivos en javascript: number, string, boolean, null, undefined.

* Typeof: devuelve un **string** y viene embebido en javascript
* Typeof es una Expression que devuelve un string
* **Number**: En javascript todos los números son decimales
* Boolean: Valores que representan verdad o falso (true or false). Se utiliza para tomar decisiones.
* Javascript es case sensitive: diferencia entre mayúsculas y minúsculas.
* \*Null: es un tipo de dato que representa la ausencia de algo, un object. Representa la ausencia de un objeto. Dispone de un solo valor posible.
* Undefined:

El resto de datos es object.

¿Para qué quiero un tipo de dato?

Se pueden guardar o interactuar a través de una variable.

Variable: es una forma de referirse a una posición de memoria que tiene datos adentro.

Las variables pueden contener cualquier tipo de dato en cualquier momento del programa.

¿Cómo creo una variable?

Var (nombre de la variable). Debe empezar con una letra, y el resto de los caracteres puede tener letras, números y guion bajo.

Statement (no devuelve nada) vs Expression (devuelve algún valor)

Var myVar: declaro mi variable

Cuando uso la variable no pongo Var

Typeof recibie una expression.

Los paréntesis devuelve la expresión que está adentro.

Ejemplo visto en la consola:

1. myVar

undefined

1. 3

3

1. myVar, 3

3

1. (myVar, 3)

3

1. typeof (myVar, 3)

"number"

Operadores

* Suma
* Resta
* Multiplicar
* División

Los tipos primitivos de Javascript son inmutables (no se pueden cambiar).

Booleanos:

Boolean ("")

false

Boolean(undefined)

false

Boolean(0)

false

Boolean(null)

false

Boolean(NaN)

False

[] Lo que está entre corchetes es opcional

Operador ternario

Var numero = Number(prompt(“Ingresa un numero”));  
var parImparMensaje = numero % 2 === 0? “Par” : “Impar”;