



Clase 3 – Aplicaciones Interactivas

1er Cuatrimestre 2025 – Ing. Santos Sanchez – Ing. Carlos Santiago Yanzon

01

Seteo de entorno

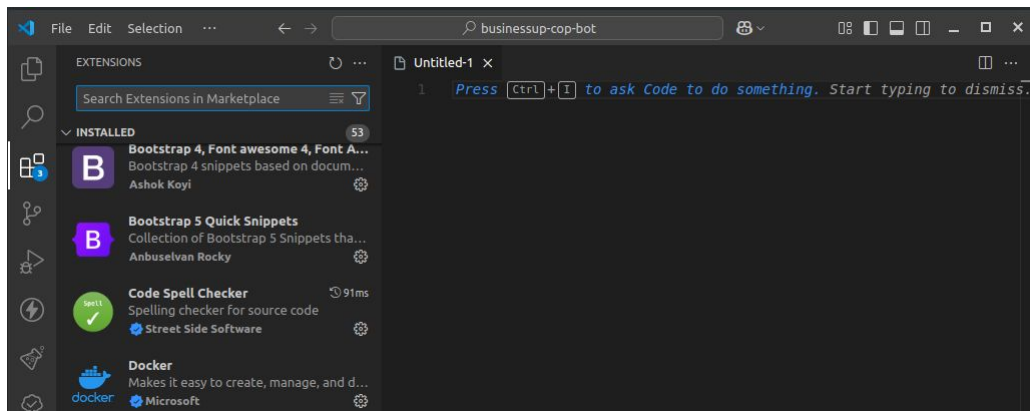
Visual studio code y nodejs

Visual studio code

- [Link de descarga](#)
- Descargar live server

NodeJs

- [Link de descarga](#)
- Es el motor de ejecución de código javascript



Github – breve repaso

- Creamos un repositorio en github
- Clonamos (descargamos) en nuestro sistema mediante **git clone**
git@github.com:bizk/api-uade-2025-1.git
- Creamos una nueva rama con: **git checkout -b nombre-rama**
- Agregamos los archivos que queremos cambiar mediante: **git add**
directorio/archivo.algo
- Publicamos los cambios en la rama mediante: **git commit -am "mensaje"**
- Empujamos los cambios con: **git push**



02

JavaScript

Proyecto base HTML + JS

- Creamos los siguientes archivos
 - `index.html` (estructura HTML)
 - `style.css` (estilo básico)
 - `script.js` (lógica JS)
- Corremos el código con **live server**

Vamos a crear un contador

script.js

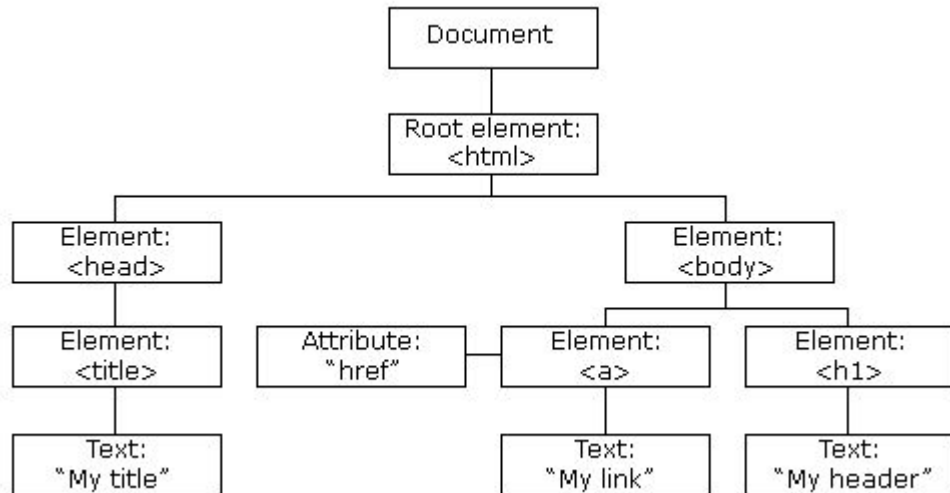
```
1 // script.js
2 let contador = 0;
3 const span = document.getElementById("contador");
4 const boton = document.getElementById("sumar");
5
6 boton.addEventListener("click", () => {
7     contador++;
8     span.innerText = contador;
9 });
```

Index.html

```
<!-- index.html -->
<body>
  <h1>Contador: <span id="contador">0</span></h1>
  <button id="sumar">Sumar 1</button>
  <script src="script.js"></script>
</body>
```

El DOM

El DOM representa los elementos HTML como objetos JS. Y Podemos manipular estructura y contenido dinámicamente.



Variables y tipos de datos

Variables: Contenedor de información.

- **var:** forma antigua, tiene hoisting y alcance de función. (evitar usar)
- **let:** alcance de bloque, se puede reasignar.
- **const:** alcance de bloque, no se puede reasignar.

Tipos primitivos: string, number, boolean, null, undefined

Estructurados

- **Arrays:** listas de elementos.
- **Objetos:** clave-valor.



Funciones y condicionales

Función un bloque de código que se puede reutilizar.

- **Declaración clásica:** `function saludar(nombre) { ... }`
- **Expresión:** `const despedir = function(nombre) { ... }`
- **Flecha =>:** `const multiplicar = (a, b) => a * b;`

Parametros

- **Posicionales:** Se interpretan según posición
- **Con valores por defecto**

Condicionales

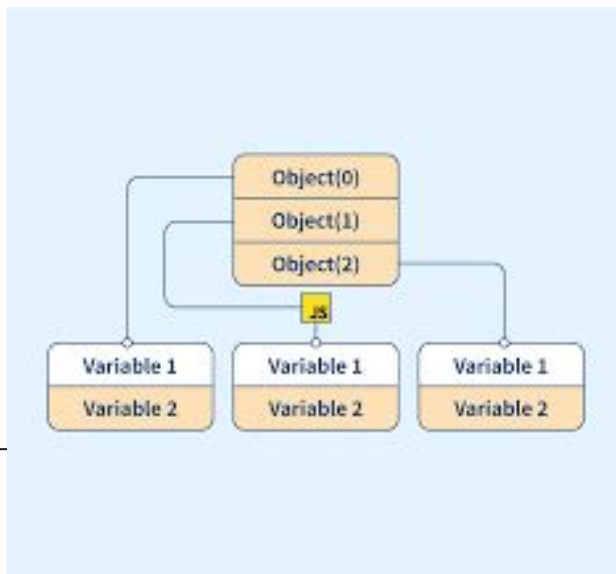
- **If/else** clasico
- **Ternario** `let mensaje = edad >= 18 ? "Mayor" : "Menor";`



Bucles y Arrays

Los bucles repiten acciones en loop

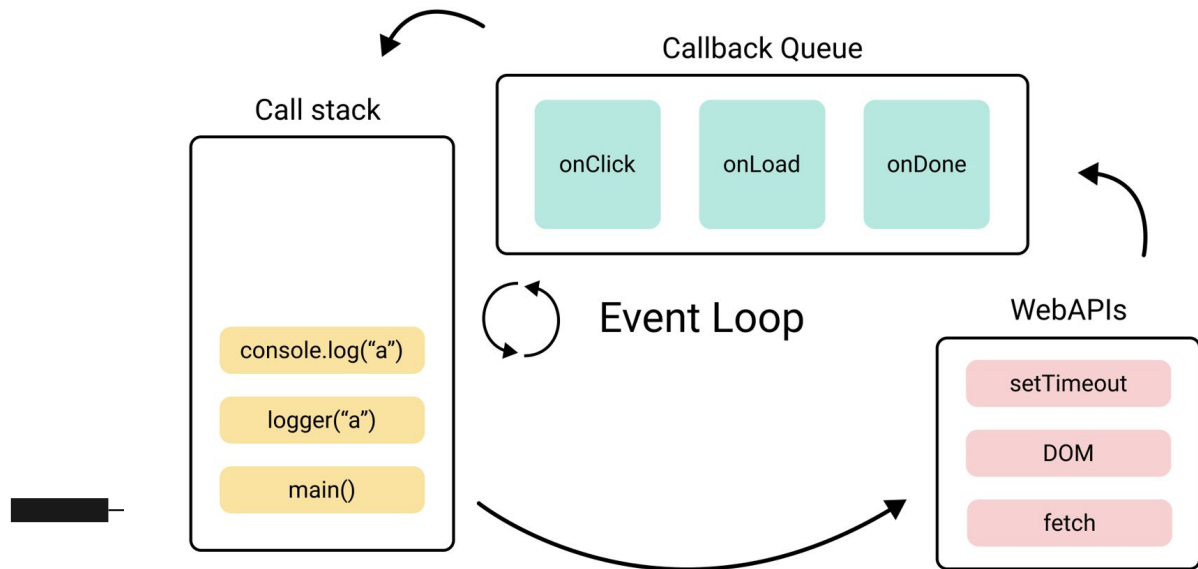
- **for:** Recorren bucles basados en condiciones definidos dentro del bucle
- **while:** Recorren bucles mientras X condición sea verdadera
- **forEach:** Recorre un array de manera iterativa, es decir de uno en uno



Eventos

Son las interacciones del usuario las cuales el servidor escucha y reacciona acorde.

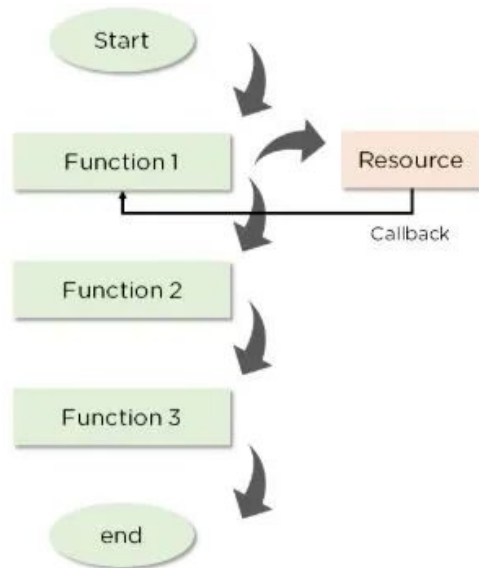
Evento: interacción del usuario (click, input, submit).



JS asincronico

¿Qué significa que algo es asíncrono?

- **setTimeout:** Ejecuta una función luego de X milisegundos (ms)
- **setInterval:** Ejecuta una funcion cada X milisegundos..
- **fetch:** Para hacer llamadas a APIs.
- **async/await:** forma moderna de trabajar con promesas.



03

Trabajo

PokeApi

1. Conectarse
2. Mostrar una lista de pokemons favoritos
3. Mostrar lista de pokemons
4. Agregar favoritos
5. Eliminar favoritos
6. Agregar buscador



Gracias!
