

4.A. Estructuras definidas por el usuario en JavaScript

2.- Creación de funciones.

2.4.- Funciones predefinidas del lenguaje.

Has visto en unidades anteriores un montón de objetos con sus propiedades y métodos. Si te das cuenta todos los métodos en realidad son funciones (llevan siempre paréntesis con o sin parámetros). Pues bien en JavaScript, disponemos de algunos elementos que necesitan ser tratados a escala global y que no pertenecen a ningún objeto en particular (o que se pueden aplicar a cualquier objeto).



Propiedades globales en JavaScript:

Propiedades globales en JavaScript

Propiedad	Descripción
Infinity	Un valor numérico que representa el infinito positivo/negativo.
NaN	Valor que no es numérico "Not a Number".
undefined()	Indica que a esa variable no le ha sido asignado un valor.

Te mostraremos aquí una lista de funciones predefinidas, que se pueden utilizar a nivel global en cualquier parte de tu código de JavaScript. Estas funciones no están asociadas a ningún objeto en particular. Típicamente, estas funciones te permiten convertir datos de un tipo a otro tipo.

Funciones globales o predefinidas en JavaScript:

Funciones globales en JavaScript.

Función	Descripción
decodeURI()	Decodifica los caracteres especiales de una URL excepto: , / ? : @ & = + \$ #
decodeURIComponent()	Decodifica todos los caracteres especiales de una URL.
encodeURI()	Codifica los caracteres especiales de una URL excepto: , / ? : @ & = + \$ #
encodeURIComponent()	Codifica todos los caracteres especiales de una URL.
escape()	Codifica caracteres especiales en una cadena, excepto: * @ - _ + . /
eval()	Evalúa una cadena y la ejecuta si contiene código u operaciones.
isFinite()	Determina si un valor es un número finito válido.
isNaN()	Determina cuando un valor no es un número.
Number()	Convierte el valor de un objeto a un número.
parseFloat()	Convierte una cadena a un número real.
parseInt()	Convierte una cadena a un entero.
unescape()	Decodifica caracteres especiales en una cadena, excepto: * @ - _ + . /

Ejemplo de la función **eval()**:

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

    eval("x=50;y=30;document.write(x*y)");      // Imprime 1500

    document.write("<br />" + eval("8+6"));      // Imprime 14

    document.write("<br />" + eval(x+30));      // Imprime 80

</script>
```

Debes conocer

El siguiente enlace amplía información sobre las funciones predefinidas en JavaScript.

[Más información y ejemplos sobre objetos y funciones globales en JavaScript.](#)

Créditos de la imagen.

Autoría: Austin King.

Licencia: CC BY-SA 2.0.

◀ Solución a la tarea para DWEC04

Ir a...

4.B. Objetos JavaScript en W3Schools ▶