

4.A. Estructuras definidas por el usuario en JavaScript

2.- Creación de funciones.

2.3.- Funciones anidadas.

Los navegadores más modernos nos proporcionan la opción de anidar unas funciones dentro de otras. Es decir podemos programar una función dentro de otra función.

Cuando no tenemos funciones anidadas, cada función que definamos será accesible por todo el código, es decir serán funciones globales. Con las funciones anidadas, podemos encapsular la accesibilidad de una función dentro de otra y hacer que esa función sea privada o local a la función principal. Tampoco te recomiendo el reutilizar nombres de funciones con esta técnica, para evitar problemas o confusiones posteriores.

La estructura de las funciones anidadas será algo así:



```
function  principalA() {

    // Sentencias

    function  internaA1() {

        // Sentencias

    }

    // Sentencias

}

function  principalB() {

    // Sentencias

    function  internaB1() {

        // Sentencias

    }

    function  internaB2() {

        // Sentencias

    }

    // Sentencias

}
```

Una buena opción para aplicar las funciones anidadas, es cuando tenemos una secuencia de instrucciones que necesitan ser llamadas desde múltiples sitios dentro de una función, y esas instrucciones sólo tienen significado dentro del contexto de esa función principal. En otras palabras, en lugar de romper la secuencia de una función muy larga en varias funciones globales, haremos lo mismo pero utilizando funciones locales.

Ejemplo de una función anidada:

```
function hipotenusa(a, b) {

    function cuadrado(x) {

        return x*x;

    }
```

```
}  
  
return Math.sqrt(cuadrado(a) + cuadrado(b));  
  
}  
  
document.write("<br/>La hipotenusa de 1 y 2 es: " + hipotenusa(1,2));  
  
// Imprimirá: La hipotenusa de 1 y 2 es: 2.23606797749979
```

Citas para pensar

"La función última de la crítica es que satisfaga la función natural de desdeñar, lo que conviene a la buena higiene del espíritu."
de PESSOA, Fernando.

Créditos de la imagen.

Autoría: timlewisnm.

Licencia: CC BY-SA 2.0.

◀ Solución a la tarea para DWEC04

Ir a...

4.B. Objetos JavaScript en W3Schools ▶