

JavaScript desde cero

Glosario de términos

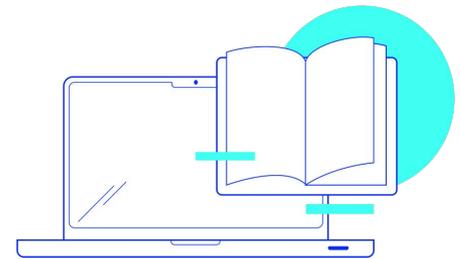
- **.click():** facilita la ejecución de una función cuando se hace clic sobre un objeto.
- **.setTimeout():** facilita la ejecución de una función.
- **AJAX:** tecnología desarrollada en JavaScript para interactuar con un servidor. Permite mejorar la velocidad y usabilidad, al hacer que se cargue solo lo necesario de cada página.
- **Alert():** anuncio de alerta mediante mensaje.
- **Array:** tipo especial de variable que puede contener más de un valor al mismo tiempo. No es necesario que los valores sean todos del mismo tipo. Los elementos en un array se numeran con índices, que comienzan desde 0.
- **Árbol DOM:** plantilla de estructura de una página web.
- **Booleano:** tipo de variable que está conformada por dos únicos valores posibles: *true/false*.
- **Consola:** herramienta disponible en todos los navegadores que sirve para la depuración del código.
- **Depuración del código (debug):** mantenimiento y corrección de un código fuente.

- **DOM (*Document Object Model*):** API de programación para documentos HTML. Proporciona un conjunto de objetos que permiten que JavaScript interactúe con elementos HTML y los manipule.
- **Evento:** acción que permite la interactividad y que sucede en una página web. Puede ser un clic que realiza el usuario, presión en una tecla, y otras.
- **Framework:** colección de herramientas y librerías que simplifican el desarrollo de aplicaciones en JavaScript.
- **Función:** es un bloque de código reutilizable que realiza una tarea específica cuando se lo llama. Se define con la palabra reservada `function`.
- **Id:** significa la mención que identifica un elemento del árbol DOM.
- **if-else:** una estructura de control que sirve para tomar decisiones. Permite ejecutar cierto código si se cumple una condición.
- **img:** insertar imágenes en la web.

- **JavaScript (JS):** es un lenguaje de programación de alto nivel que se utiliza en el desarrollo web para generar interactividad en las páginas web como: validación de formularios, interactuar con el Document Object Model (DOM), generar sliders y otras funcionalidades. También sirve para realizar aplicaciones móviles, juegos, IoT (Internet de las cosas), aplicaciones de Backend y APIs, entre otros usos. para generar interactividad en las páginas web.
- **jQuery:** es una librería multiplataforma de JavaScript que sirve para actualizar un sitio web y crear *plugins*, eventos, animaciones y apps.
- **Manejador de eventos:** función asignada a un evento y, generalmente, asociada a un elemento HTML.
- **Método:** es una función que está asociada a un objeto y se almacena como una de sus propiedades. Permiten que el objeto realice acciones o cálculos.
- **New:** permite crear nueva solicitud de un objeto mediante un constructor.
- **nombreObjeto:** permite ver las propiedades del objeto en la consola.
- **nombreObjeto.otraPropiedad = function() {}:** facilita la asignación de función al objeto.

- **nombreObjeto.propiedad:** permite mostrar el valor de la propiedad del objeto.
 - **nombreObjeto.propiedad = valor :** facilita la asignación de valor a la propiedad.
 - **Objeto:** en JavaScript, un objeto es una entidad que almacena valores relacionados. Sirven para modelar y representar elementos y su comportamiento en el código. Pueden contener propiedades y métodos. Los métodos permiten que el objeto realice acciones u operaciones matemáticas.
-
- **Palabras reservadas:** son las que se utilizan para elaborar las sentencias de JavaScript de manera exclusiva. Las palabras son: *Break, Case, Catch, Continue, Default, Delete, Do, Else, Finally, For, Function, If, In, Instanceof, New, Return, Switch, This, Throw, Try, Typeof, Var, Void, While, With.*
 - **Return:** facilita la obtención de un valor al salir de un contexto.
 - **Script:** también conocido como “guión”, trata de los programas, aplicaciones o códigos realizados con el lenguaje de programación JavaScript.

- **Sentencia:** son las instrucciones de un script.
- **Src:** señal de ubicación de Script o imagen dentro del navegador.
- **This:** para señalar el objeto en el que se está trabajando.
- **Var:** palabra usada para definir una variable.
- **Variables:** se utilizan en los lenguajes de programación para almacenar valores.



**Ahora sí,
¡Comencemos!**