

## Aprendiendo JavaScript: Desde cero hasta ECMAScript 6.



Fecha de publicación: 28 marzo, 2016

Editor: carlosazaustre.es

Autor: Carlos Azaustre

Longitud de impresión: 116

Idioma: Español

PDF

JavaScript es el lenguaje de la web. Si necesitas programar en un navegador web, necesitas JavaScript. Gracias a el tenemos aplicaciones como Gmail, o Twitter, que son fuertemente dinámicas y hacen que la experiencia de uso sea mucho mejor que antaño, cuando las páginas web tenían que recargarse cada vez que realizábamos una acción. Es un lenguaje muy demandado en la industria hoy en día, ya que además de utilizarse en el navegador, también puede usarse en el lado del servidor (Node.js). Con la multitud de frameworks que existen pueden crearse Single Page Applications que emulan la experiencia de una aplicación móvil en el navegador. También pueden crearse aplicaciones híbridas con herramientas como Ionic y Cordova. ¿Has oído hablar del desarrollo basado en componentes? Te sonarán entonces Polymer, React. Con React Native puedes crear aplicaciones nativas para iOS y

Android con únicamente JavaScript. ¿Aplicaciones Isomórficas? Hoy en día todo es posible con JavaScript.

Contenidos:

1. Sobre éste libro
2. Historia de JavaScript
  - 2.1. Orígenes
  - 2.2. Node.js
3. Tipos de variables
  - 3.1. Definición
  - 3.2. Tipos
4. Operadores
  - 4.1. Operadores aritméticos
  - 4.2. Operador typeof
  - 4.3. Operadores booleanos
  - 4.4. Operadores lógicos
5. Condicionales
  - 5.1. Asignación condicional
  - 5.2. Sentencia IF
  - 5.3. Sentencia SWITCH
6. Clases Core y Módulos de JavaScript
  - 6.1. Object
  - 6.2. Number
  - 6.3. Array
  - 6.4. String
7. Funciones
  - 7.1. Parámetros por defecto
  - 7.2. Ámbitos de una función
  - 7.3. Clousures
  - 7.4. Funciones como clases
  - 7.5. Clases en ECMAScript6
8. Bucles
  - 8.1. Bucle While
  - 8.2. Bucle Do/While
  - 8.3. Bucle For
  - 8.4. Bucle ForEach
  - 8.5. Bucle ForIn
9. JSON
10. AJAX
  - 10.1. XMLHttpRequest
  - 10.2. Fetch en ECMAScript6
11. Eventos
  - 11.1. Manejando eventos
  - 11.2. Propagación de eventos
  - 11.3. Patrón PubSub
    - 11.3.1. Patrón PubSub con Datos
  - 11.4. Websockets
12. Promesas
13. DOM Document Object Model

14. ¿Qué trae nuevo ECMAScript 6?

<https://k2s.cc/file/b7f8e2e66590b/dIF8Az7Wt.pdf.rar>