

JAVASCRIPT

FORMAS DE AÑADIR CÓDIGO JS

REGIÓN o etiqueta HTML:
<script></script>

ARCHIVO externo con extensión .js; vinculado con la etiqueta HTML:
<script src="url"></script>

EVENTOS como atributos de etiquetas HTML:
<button type="button" onclick="sentencias;">Botón</button>

OBJETOS DEL DOM (Document Object Model) propiedades y métodos() relacionados con los nodos (etiquetas) del HTML y las propiedades CSS:

document;
.innerHTML;
.textContent;
.style;
.write();
.getElementById();
.querySelector();
.querySelectorAll();
.addEventListener();
.classList.add();
.classList.remove();
.classList.toggle();

OPERADORES POR TIPO DE VARIABLE	TEXTO ' ; " ; + ; += ; ` \${} ` ; \ ' ; \ " ; \ n ; \ t ;	NÚMERO + ; - ; * ; / ; % ; + = ; - = ; * = ; / = ; ++ ; -- ;	BOLEANO == ; === ; != ; > ; > = ; < ; < = ; & & ; ; ! ;	OBJETO . ; { } ; this ;	GENÉRICO = ; : ; , ; // comentario /* comentarios de varias líneas */
---------------------------------	--	---	--	-------------------------------	--

COMANDOS Elementos del lenguaje que nos permite utilizar estructuras básicas:	DECLARACIÓN DE VARIABLES var nombre ; let nombre ; const nombre ;	SISTEMA alert(mensaje); prompt(pregunta); confirm(pregunta); console.log(mensaje);
--	--	--

FUNCIONES Declaración con nombre, anónimas o declaración flecha (fat arrow):	function nombre (param1, param2, ...) { sentencias; return valor; } // var elNom = nombre (argum1,argum2); let nombre = (p1, p2, ...) => {sentencias;}
---	---

OBJETOS DEL LENGUAJE propiedades y métodos():	TEXTO new String(); "valor"; var t = "text";	MATRIZ new Array(); [v1,v2,v3,...]; var a=['t1','t2'];	FECHA new Date(); var f= new Date();
--	---	---	--

OBJETOS PROPIOS Crear nuevos objetos con propiedades y métodos() personalizados.	const objeto = { clave1: valor1, clave2: valor2, clave3: function(){sentencias;} } // objeto.clave1; objeto.clave3(); class Superobjeto { atrib1 = ""; constructor (atrib1) { this .atrib1 = atrib1; } metodo1 () { return this.atrib1; } } // var objt1 = new Superobjeto (valor1);
---	--

ESTRUCTURAS DE CONTROL

CONDICIONES	BUCLES
if (condición) { sentenciasTrue; }	while (condición) { sentencias; }
if (condición) { sentenciasTrue; } else { sentenciasFalse; }	do { sentencias; } while (condición)
condicion ? expresionTrue : expresionFalse	
if (condición) { sentenciasTrue; } else if (condición) { sentenciasTrue; } else { sentenciasFalse; }	for (inicialización; condición; actualización) { sentencias; }
switch (expresión) { case valor: sentencias; break ; default : sentencias; break ; }	for (índice in array) { sentencias; } for (valor of array) { sentencias; }

STRING

.length

Indica el número de caracteres de una cadena

.charAt(índice)

Devuelve el carácter de la posición indicada

.indexOf(carácter, desde)

Devuelve la posición en la que se halla un valor buscado

.lastIndexOf(cad_alfanumérica)

Devuelve la posición del último valor de una cadena, buscando de atrás adelante desde la posición indicada

.search(cad_alfanumérica)

Busca una cadena con un valor determinado

.slice(número)

Extrae una parte de una cadena y la devuelve en una nueva cadena

.split(separador)

Divide una cadena en un array de cadenas

.substr(número)

Extrae un número determinado de caracteres desde una posición inicial en una cadena

.substring(inicio, fin)

Extrae los caracteres que se hallen entre dos índices especificados de una cadena

MATH

Math.ceil(x)

Redondea un número al íntegro mayor más cercano

Math.floor(x)

Redondea un número al íntegro menor más cercano

Math.max(x,y)

Devuelve el mayor de dos números (x e y)

Math.min(x,y)

Devuelve el menor de dos números (x e y)

Math.random()

Devuelve un número aleatorio entre 0 y 1

Math.round(x)

Redondea un número al íntegro más cercano

ARRAY

.length

Indica el número de elementos de una matriz

.concat(array 1, array 2, ..., array n)

Une dos o más arrays y devuelve el resultado

.join (carácter delimitador)

Pone los elementos de un array en una cadena separándolos por un delimitador

.pop()

Elimina y devuelve el último valor de un array

.push()

Añade uno o más elementos al final de un array

.reverse()

Cambia el orden de los elementos de un array

.shift()

Elimina y devuelve el primer valor de un array

.slice(núm principio, núm fin)

Devuelve los elementos seleccionados de un array

.toString()

Convierte un array en una cadena

.unshift()

Añade uno o más elementos al inicio de un array

DATE

new Date()

Devuelve la fecha y hora de hoy

.getDate()

Devuelve el día del mes

.getDay()

Devuelve el día de la semana

.getMonth()

Devuelve el mes del año

.getFullYear()

Devuelve el año (cuatro dígitos)

.getHours()

Devuelve la hora

.getMinutes()

Devuelve los minutos

.getSeconds()

Devuelve los segundos

.getMilliseconds()

Devuelve los milisegundos

FUNCIONES

eval()

Evalúa un texto como si fuera una expresión de JS

isNaN()

Comprueba si un valor no es un número

Number()

Devuelve un número de desde una cadena

parseFloat()

Devuelve un número de punto flotante convertido desde una cadena

parseInt()

Devuelve un número entero convertido desde una cadena

String()

Convierte el valor de un objeto en una cadena de texto

WINDOW

document

Devuelve el objeto document

.innerHeight

Devuelve la altura de la ventana correspondiente al viewport

.innerWidth

Devuelve la anchura de la ventana correspondiente al viewport

setInterval(function(){},tiempo)

Inicia una repetición

clearInterval(tiempo)

Detiene el temporizador establecido por setInterval (tempo=variable inicializada)

setTimeout(function(){},tiempo)

Inicia una cuenta atrás

clearTimeout(tiempo)

Detiene el temporizador establecido por setTimeout (tempo=variable inicializada)

MANEJADORES DE EVENTOS

(atributo HTML) argumento para el método `.addEventListener("evento",function(){})`;

(on)blur

Cuando un elemento pierde el foco

(on)change

Cuando el valor de un campo se modifica

(on)click

Cuando se hace click con el botón del ratón

(on)contextmenu

Cuando se hace click con el botón alternativo

(on)dblclick

Cuando se hace doble click en un objeto

(on)focus

Cuando un elemento adquiere el foco

(on)keydown

Cuando se presiona una tecla

(on)keypress

Cuando se presiona una tecla

(on)keyup

Cuando se deja de presionar una tecla

(on)load

Cuando una página o imagen termina de cargarse

(on)mousedown

Cuando se aprieta el botón del ratón

(on)mousemove

Cuando se mueve el ratón

(on)mouseout

Cuando el cursor del ratón sale del elemento

(on)mouseover

Cuando el cursor del ratón se posa encima

(on)mouseup

Cuando se suelta el botón del ratón

(on)reset

Cuando se aprieta el botón de *reset*

(on)resize

Cuando se modifica el tamaño de una ventana

(on)select

Cuando se selecciona texto

(on)submit

Cuando se aprieta el botón *submit*