

Super resumen programación orientada a objetos (POO) y conducida por eventos.

En la POO todo son objetos. Por ejemplo un botón es un objeto.

Las clases son “los moldes” o “definición” de que características tiene un objetos.

Por ejemplo la **Clase_Jarron** dice que características tiene que tener un jarrón, como color, tamaño, tipos_de_forma...

Los objetos se crean a partir de las clases. Por ejemplo: **Jarron1** es un objeto o instancia de tipo *Clase_Jarron*, tendrá un cierto tipo de color, un tamaño determinado, una cierta forma, etc. **Jarron2** tendrá su color, tamaño, etc

Los objetos tienen propiedades, que son características que tienen esos objetos, como su posición, tamaño, color, texto que llevan, si está deshabilitado, etc

Los objetos tienen eventos, que son cosas que pueden ocurrir a esos objetos, como por ejemplo, que acabe de ser creado, que el ratón haga CLICK en ellos (evento onClick), pase por encima (evento onMouseOver), el ratón salga (onMouseOut), que se pulse una tecla, etc.

En respuesta a un evento se ejecuta un procedimiento.

Nota: Un objeto puedo contener otros objetos y/o ser parte de otros objetos

formulario1.caja3.value es la propiedad value del objeto caja3 que está dentro del objeto formulario1.

formulario1.caja1.style.color se refiere al color del texto de la caja1 del formulario1

formulario1.caja1.style.backgroundColor se refiere al color del fondo de la caja1 del formulario1

Javascript: Lenguaje interpretado parecido al C generalmente embebido dentro de una página HTML, que es ejecutado por el navegador en el computador del cliente.

Observa que como está embebido en el archivo html puedes ver el programa dando a “ver código fuente de la página”.

Nota: el entorno `node.js` usa javascript en el lado del servidor.

PHP y ASP: Lenguaje parecido al C que se ejecuta en la máquina remota que hace de servidor. Como resultado de ejecutar el programa genera un archivo HTML que es enviado al cliente.

Observa que el cliente no puede ver el código del programa.

Ejemplo: <http://sergioandresgarcia.com/pucmm/ej-online/triangulo1.php>

Si le das a ver código fuente puedes ver el código de la pagina, pero no puedes ver cómo he hecho para que se generen unas coordenadas aleatorias, las soluciones y la gráfica.