

INTRODUCCIÓN

JavaScript es un lenguaje de guiones (scripts), orientado a objetos implementado por **Netscape** para la creación de aplicaciones que corren sobre Internet. Constituye una de las múltiples formas que existen para extender las capacidades del lenguaje HTML. Con JavaScript se pueden crear páginas web dinámicas que procesan las entradas del usuario antes de ser enviadas al servidor e insertar objetos en el lado cliente que responden a ciertos eventos del usuario.

Aunque existen algunas similitudes de sintaxis con otros lenguajes de programación, es importante hacer algunas distinciones. **JavaScript** es un lenguaje interpretado que corre en el lado cliente lo que lo hace una herramienta especial para mejorar el desempeño de las páginas web mediante la implementación de funciones para la verificación de datos de formularios, creación de animaciones sencillas, interacción con el usuario a través de ventanas, efectos sobre la barra de estado del browser, etc.

OBJETIVO

El objeto del presente módulo no es otro que aprender a utilizar algunas de las prestaciones de **JavaScript** que permitan interactuar con el usuario, que está por ejemplo, diligenciando un formulario que posteriormente enviará al servidor de aplicaciones. La idea consiste en chequear a través de funciones, las entradas de cada uno de los campos del formulario para detectar errores antes de que los datos viajen al sitio donde serán procesados, lo que redundará en ahorro de tiempo de procesamiento en el servidor y disminuye en cierta medida el tráfico en la red.

Imagine por ejemplo, que el usuario de su aplicación está diligenciando un pedido por Internet a través de un formulario que requiere indicar la cantidad de elementos solicitados, y en lugar de un número, el usuario introduce un carácter, una cadena de texto, un número negativo o una cantidad que excede el máximo permitido. ¿Cómo controlar este tipo de situaciones e indicarle a nuestro cliente que ha cometido un error que debe corregir antes de que envíe su solicitud?.

PRERREQUISITOS

Se supone que el lector está en capacidad de elaborar páginas web, utilizando cualquiera de las herramientas que existen para tal efecto. Se consiguen muchas en el mercado.

También son deseables aunque no indispensables algunos conocimientos sobre programación.