

Conceptos previos de JavaScript



En este documento vamos a dar un breve repaso a algunos conceptos de JavaScript que utilizaremos a lo largo del curso, y con los que conviene que nos empecemos a familiarizar desde ya, si no los hemos utilizado aún. En concreto, trataremos:

- Formas de definir variables y constantes, y estructuras complejas de datos
- El uso de "funciones flecha" (*arrow functions*), también conocidas como "expresiones lambda", como alternativa a la definición clásica de funciones, o al uso de funciones anónimas.
- Cómo gestiona JavaScript el código asíncrono, mediante *callbacks*, promesas o la especificación *async/await*

1. Variables y estructuras de datos

1.1. Declaración de variables y constantes

Para empezar, trataremos sobre la declaración de **variables**. La forma más típica que podemos encontrar en Internet para declarar variables en JavaScript es mediante la palabra reservada `var`, que permite declarar variables de cualquier tipo. Por ejemplo:

```
var nombre = "Nacho";  
var edad = 41;
```

Sin embargo, esta forma de declarar variables tiene algunos inconvenientes, como por ejemplo, y sobre todo, el hecho de declarar una variable de forma local a un ámbito, y que pueda ser utilizada desde fuera de ese ámbito, porque la variable es válida dentro de la función donde se ha definido. Así, por ejemplo, este código funcionaría, y mostraría "Nacho" como nombre en ambos casos, a pesar de que, intuitivamente, la variable `nombre` no debería existir fuera del *if*:

```
if (2 > 1)  
{  
  var nombre = "Nacho";  
  console.log("Nombre dentro:", nombre);  
}  
console.log("Nombre fuera:", nombre); // "Nacho"
```

Para evitar estas vulnerabilidades, emplearemos la palabra reservada `let`, en lugar de `var`, para declarar variables:

```
if (2 > 1)
{
  let nombre = "Nacho";
  console.log("Nombre dentro:", nombre);
}
console.log("Nombre fuera:", nombre); // Variable no definida
```

De esta forma, el ámbito de cada variable queda restringido al bloque donde se declara, y el código anterior provocaría un error.

Recordemos también que podemos emplear la palabra `const` para definir **constantes** en el código. Esto será particularmente útil tanto para definir constantes convencionales (como un texto o número fijo, por ejemplo) como para cargar librerías, como veremos en sesiones posteriores.

```
const pi = 3.1416;
```

1.1.2. Estructuras heterogéneas de datos

Las estructuras de datos u objetos literales en JavaScript son colecciones dinámicas de pares propiedad-valor, donde la propiedad siempre es una cadena y el valor puede ser un tipo de dato básico, un objeto o incluso una función. Por ejemplo:

```
let persona = {
  nombre: "Maria",
  edad: 41,
  telefono: "666555444"
};
```

Podemos acceder a una propiedad usando el punto `.` o la notación cuadrada `[]`:

```
let nombre = persona.nombre; // Maria
let edad = persona["edad"]; // 41
```

A continuación se muestra otro ejemplo donde el valor de una propiedad es otro objeto:

```
let persona = {
  nombre: "Maria",
  edad: 41,
  telefono: "666555444",
  direccion: {
    via: "Avenida",
    nombre: "Miguel Hernández",
    numero: 62
  }
};
```

El valor de la propiedad `direccion` es un nuevo objeto. Para acceder al valor de alguna propiedad de dicho objeto haremos lo siguiente:

```
let via = persona.direccion.via; // Avenida
let numero = persona["direccion"]["numero"]; // 62
```

2. Funciones y *arrow functions*

Veamos ahora las diferentes formas de definir funciones o métodos que existen en JavaScript, y con ello, introduciremos un concepto que se ha vuelto muy habitual, y que utilizaremos a menudo en estos apuntes. Se trata de una notación alternativa para definir métodos o funciones, las llamadas *arrow functions* (también conocidas como *funciones flecha* o *funciones lambda*).

2.1. Las funciones tradicionales

Comencemos por un ejemplo sencillo. Supongamos esta función tradicional que devuelve la suma de los dos parámetros que se le pasan:

```
function sumar(num1, num2) {
  return num1 + num2;
}
```

A la hora de utilizar esta función, basta con llamarla en el lugar deseado, pasándole los parámetros adecuados. Por ejemplo:

```
console.log(sumar(3, 2)); // Mostrará 5
```

2.2. Las funciones anónimas

Esta misma función también podríamos expresarla como una función anónima. Estas funciones se declaran "sobre la marcha", y se suelen asignar a una variable para poderlas nombrar o llamar después:

```
let sumarAnonimo = function(num1, num2) {  
  return num1 + num2;  
};  
console.log(sumarAnonimo(3, 2));
```

2.3. Las *arrow functions*

Las "funciones flecha" o *arrow functions* suponen una forma de definir funciones que emplea una expresión lambda para especificar los parámetros por un lado (entre paréntesis) y el código de la función por otro entre llaves, separados por una flecha. Se prescinde de la palabra reservada `function` para definir las.

La misma función anterior, expresada como *arrow function*, quedaría así:

```
let sumar = (num1, num2) => {  
  return num1 + num2;  
};
```

Al igual que ocurre con las funciones anónimas, se puede asignar su valor a una variable para usarlo más adelante, o bien definir las sobre la marcha en un fragmento de código determinado.

De hecho, el código anterior puede simplificarse aún más: en el caso de que la función simplemente devuelva un valor, se puede prescindir de las llaves y de la palabra `return`, quedando así:

```
let sumar = (num1, num2) => num1 + num2;
```

Además, si la función tiene un único parámetro, se pueden prescindir de los paréntesis. Por ejemplo, esta función devuelve el doble del número que recibe como parámetro:

```
let doble = num => 2 * num;  
console.log(doble(3)); // Mostrará 6
```

2.3.1. Uso directo de *arrow functions*

Como comentábamos antes, las *arrow functions*, así como las funciones anónimas, tienen la ventaja de poder utilizarse directamente en el lugar donde se precisan. Por ejemplo, dado el siguiente listado de datos personales:

```
let datos = [  
  {nombre: "Nacho", telefono: "966112233", edad: 41},  
  {nombre: "Ana", telefono: "911223344", edad: 36},  
  {nombre: "Mario", telefono: "611998877", edad: 15},  
  {nombre: "Laura", telefono: "633663366", edad: 17}  
];
```

Si queremos filtrar las personas mayores de edad, podemos hacerlo con una función anónima combinada con la función `filter`:

```
let mayoresDeEdad = datos.filter(function(persona) {  
  return persona.edad >= 18;  
})  
console.log(mayoresDeEdad);
```

Y también podemos emplear una *arrow function* en su lugar:

```
let mayoresDeEdad = datos.filter(persona => persona.edad >= 18);  
console.log(mayoresDeEdad);
```

Notar que, en estos casos, no asignamos la función a una variable para usarla más tarde, sino que se emplean en el mismo punto donde se definen. Notar también que el código queda más compacto empleando una *arrow function*.

2.4. Arrow functions y funciones tradicionales

La diferencia entre las *arrow functions* y la nomenclatura tradicional o las funciones anónimas es que con las *arrow functions* no podemos acceder al elemento `this`, o al elemento `arguments`, que sí están disponibles con las funciones anónimas o tradicionales. Así que, en caso de necesitar hacerlo, deberemos optar por una función normal o anónima, en este caso.

Ejercicio 1:

Crea una carpeta llamada "**ArrowFunctions**" en tu espacio de trabajo, en la carpeta de "*Ejercicios*". Crea un archivo fuente dentro llamado `arrow_functions.js` con el siguiente código:

```
let datos = [  
  {nombre: "Nacho", telefono: "966112233", edad: 41},  
  {nombre: "Ana", telefono: "911223344", edad: 36},  
  {nombre: "Mario", telefono: "611998877", edad: 15},  
  {nombre: "Laura", telefono: "633663366", edad: 17}  
];  
  
nuevaPersona({nombre: "Juan", telefono:"965661564", edad: 60});  
nuevaPersona({nombre: "Rodolfo", telefono:"910011001", edad: 20});  
borrarPersona("910011001");  
console.log(datos);
```

Hemos definido un vector con datos de personas, y un programa principal que llama dos veces a una función `nuevaPersona`, pasándole como parámetros los objetos con los datos de las personas a añadir. Después, llamamos a una función `borrarPersona`, pasándole como parámetro un número de teléfono, y mostramos el vector de personas con los datos que haya.

Debes implementar las funciones `nuevaPersona` y `borrarPersona` para que hagan su cometido. La primera recibirá la persona como parámetro y, si el teléfono no existe en el vector de personas, la añadirá. Para ello, puedes utilizar el método `push` del vector:

```
datos.push(persona);
```

En cuanto a `borrarPersona`, eliminará del vector a la persona que tenga dicho teléfono, en caso de que exista. Para eliminar a la persona del vector, puedes simplemente filtrar las personas cuyo teléfono no sea el indicado, y asignar el resultado al propio vector de personas:

```
datos = datos.filter(persona => persona.telefono !== telefonoABuscar);
```

3. Programación asíncrona

En programación existen dos grandes modos de invocar o llamar a las funciones:

- Invocación **síncrona**: es la más habitual y tradicional, en la que invocamos a una función y el programa espera a que termine y produzca su resultado
- Invocación **asíncrona**: sólo disponible en algunos lenguajes y en determinadas funciones, permite invocar a la función y continuar con la ejecución normal del programa. Cuando la función termine su trabajo, se deja especificado cómo se recoge el resultado.

3.1. Los *callbacks*

Uno de los pilares en los que se sustenta la programación asíncrona en JavaScript lo conforman los *callbacks*. Un *callback* es una función A que se pasa como parámetro a otra B, y que será llamada en algún momento durante la ejecución de B (normalmente cuando B finaliza su tarea). Este concepto es fundamental para dotar a Node.js (y a JavaScript en general) de un comportamiento asíncrono: se llama a una función, y se le deja indicado lo que tiene que hacer cuando termine, y mientras tanto el programa puede dedicarse a otras cosas.

Un ejemplo lo tenemos con la función `setTimeout` de JavaScript. A esta función le podemos indicar una función a la que llamar, y un tiempo (en milisegundos) que esperar antes de llamarla. Ejecutada la línea de la llamada a `setTimeout`, el programa sigue su curso y cuando el tiempo expira, se llama a la función *callback* indicada.

Probemos a escribir este ejemplo en un archivo llamado `callback.js` en nuestra subcarpeta "*ProyectosNode/Pruebas/PruebasSimples*":

```
setTimeout(function() {console.log("Finalizado callback");}, 2000);  
console.log("Hola");
```

Si ejecutamos el ejemplo, veremos que el primer mensaje que aparece es el de "Hola", y pasados dos segundos, aparece el mensaje de "Finalizado callback". Es decir, hemos llamado a `setTimeout` y el programa ha seguido su curso después, ha escrito "Hola" por pantalla y, una vez ha pasado el tiempo estipulado, se ha llamado al *callback* para hacer su trabajo.

Utilizaremos *callbacks* ampliamente durante este curso. De forma especial para procesar el resultado de algunas promesas que emplearemos (ahora veremos qué son las promesas), o el tratamiento de algunas peticiones de servicios.

3.2. Las promesas

Las promesas son otro mecanismo importante para dotar de asincronía a JavaScript. Se emplean para definir la finalización (exitosa o no) de una operación asíncrona. En nuestro código, podemos definir promesas para realizar operaciones asíncronas, o bien (más habitual) utilizar las promesas definidas por otros en el uso de sus librerías.

A lo largo de este curso utilizaremos promesas para, por ejemplo, enviar operaciones a una base de datos y recoger el resultado de las mismas cuando finalicen, sin bloquear el programa principal. Pero para entender mejor qué es lo que haremos, llegado el momento, conviene tener clara la estructura de una promesa y las posibles respuestas que ofrece.

3.2.1. Crear una promesa. Elementos a tener en cuenta

En el caso de que queramos o necesitemos crear una promesa, se creará un objeto de tipo `Promise`. A dicho objeto se le pasa como parámetro una función con dos parámetros:

- La función *callback* a la que llamar si todo ha ido correctamente
- La función *callback* a la que llamar si ha habido algún error

Estos dos parámetros se suelen llamar, respectivamente, `resolve` y `reject`. Por lo tanto, un esqueleto básico de promesa, empleando *arrow functions* para definir la función a ejecutar, sería así:

```
let nombreVariable = new Promise((resolve, reject) => {
  // Código a ejecutar
  // Si todo va bien, llamamos a "resolve"
  // Si algo falla, llamamos a "reject"
});
```

Internamente, la función hará su trabajo y llamará a sus dos parámetros en uno u otro caso. En el caso de `resolve`, se le suele pasar como parámetro el resultado de la operación, y en el caso de `reject` se le suele pasar el error producido.

Veámoslo con un ejemplo. La siguiente promesa busca los mayores de edad de la lista de personas vista en un ejemplo anterior. Si se encuentran resultados, se devuelven con la función `resolve`. De lo contrario, se genera un error que se envía con `reject`. Copia el ejemplo en un archivo llamado `prueba_promesa.js` en la carpeta `"ProyectosNode/Pruebas/PruebasSimples"` de tu espacio de trabajo:

```
let datos = [
  {nombre: "Nacho", telefono: "966112233", edad: 41},
  {nombre: "Ana", telefono: "911223344", edad: 36},
  {nombre: "Mario", telefono: "611998877", edad: 15},
  {nombre: "Laura", telefono: "633663366", edad: 17}
];

let promesaMayoresDeEdad = new Promise((resolve, reject) => {
  let resultado = datos.filter(persona => persona.edad >= 18);
  if (resultado.length > 0)
    resolve(resultado);
  else
    reject("No hay resultados");
});
```

La función que define la promesa también se podría definir de esta otra forma:

```

let promesaMayoresDeEdad = listado => {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    let resultado = listado.filter(persona => persona.edad >= 18);
    if (resultado.length > 0)
      resolve(resultado);
    else
      reject("No hay resultados");
  });
};

```

Así no hacemos uso de variables globales, y el array queda pasado como parámetro a la propia función, que devuelve el objeto `Promise` una vez concluya. Deja definida la promesa de esta segunda forma en el archivo fuente de prueba.

3.2.2. Consumo de promesas

En el caso de querer utilizar una promesa previamente definida (o creada por otros en alguna librería), simplemente llamaremos a la función u objeto que desencadena la promesa, y recogemos el resultado. En este caso:

- Para recoger un resultado satisfactorio (`resolve`) empleamos la cláusula `then`.
- Para recoger un resultado erróneo (`reject`) empleamos la cláusula `catch`.

Así, la promesa anterior se puede emplear de esta forma (nuevamente, empleamos *arrow functions* para procesar la cláusula `then` con su resultado, o el `catch` con su error):

```

promesaMayoresDeEdad(datos).then(resultado => {
  // Si entramos aquí, la promesa se ha procesado bien
  // En "resultado" podemos acceder al resultado obtenido
  console.log("Coincidencias encontradas:");
  console.log(resultado);
}).catch(error => {
  // Si entramos aquí, ha habido un error al procesar la promesa
  // En "error" lo podemos consultar
  console.log("Error:", error);
});

```

Copia este código bajo el código anterior en el archivo `prueba_promesa.js` creado anteriormente, para comprobar el funcionamiento y lo que muestra la promesa.

Notar que, al definir la promesa, se define también la estructura que tendrá el resultado o el error. En este caso, el resultado es un vector de personas coincidentes con los criterios de búsqueda, y el error es una cadena de texto. Pero pueden ser el tipo de dato que queramos.

Ejercicio 2:

Crea una carpeta llamada "**Promesas**" en tu espacio de trabajo, en la carpeta de "*Ejercicios*". Crea dentro un archivo fuente llamado `promesas.js`, que sea una copia del archivo fuente `arrow_functions.js` del ejercicio anterior.

Lo que vas a hacer en este ejercicio es adaptar las dos funciones `nuevaPersona` y `borrarPersona` para que devuelvan una promesa.

En el caso de `nuevaPersona`, se devolverá con `resolve` el objeto persona insertado, si la inserción fue satisfactoria, o con `reject` el mensaje "Error: el teléfono ya existe" si no se pudo insertar la persona porque ya existía su teléfono en el vector

En el caso de `borrarPersona`, se devolverá con `resolve` el objeto persona eliminado, si el borrado fue satisfactorio, o con `reject` un mensaje "Error: no se encontraron coincidencias" si no existía ninguna persona con ese teléfono en el vector.

Modifica el código del programa principal para que intente añadir una persona correcta y otra equivocada (teléfono ya existente en el vector), y borrar una persona correcta y otra equivocada (teléfono no existente en el vector). Comprueba que el resultado al ejecutar es el que esperabas.

3.2.3. La especificación *async/await*

Desde *ECMAScript7* se tiene disponible una nueva forma de trabajar con llamadas asíncronas, a través de la especificación **async/await**. Es una forma más cómoda de llamar a funciones asíncronas y recoger su resultado antes de llamar a otra, sin necesidad de ir anidando cláusulas `then` para enlazar el resultado de una promesa con la siguiente.

No entraremos en detalles sobre cómo utilizarla de momento. Lo haremos más adelante, cuando estemos familiarizados con las promesas. Pero, para que podamos hacernos una idea de lo que implica, vamos a reescribir un ejemplo anterior hecho con promesas usando esta especificación. Partimos del mismo vector de personas:

```
let datos = [  
  {nombre: "Nacho", telefono: "966112233", edad: 41},  
  {nombre: "Ana", telefono: "911223344", edad: 36},  
  {nombre: "Mario", telefono: "611998877", edad: 15},  
  {nombre: "Laura", telefono: "633663366", edad: 17}  
];
```

Construimos ahora nuestra función para buscar personas mayores de edad. Es similar a la anterior, pero le añadimos la partícula `async` para indicar que es una función asíncrona:

```
let promesaMayoresDeEdad = async listado => {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    let resultado = listado.filter(persona => persona.edad >= 18);
    if (resultado.length > 0)
      resolve(resultado);
    else
      reject("No hay resultados");
  });
};
```

NOTA: en realidad, en este caso no hace falta añadir la partícula `async` porque la función, al devolver una promesa, ya es automáticamente asíncrona. Pero se puede seguir esta costumbre al programar.

A la hora de invocar a esta función podemos hacerlo del mismo modo que antes (con *then/catch*) o usando la partícula `await`. Esta partícula hace que el código del programa se espere a que la función finalice para luego continuar:

```
let adultos = await promesaMayoresDeEdad(datos);
// Al llegar aquí ya tenemos el listado
console.log(adultos);
```

Sin embargo, uno de los requisitos que establece la especificación es que no podemos utilizar la cláusula `await` fuera de un bloque asíncrono. Por lo tanto, es habitual definir una función asíncrona que invoque al resto, y llamar a ésta desde el programa principal:

```
let promesaMayoresDeEdad = async listado => {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    let resultado = listado.filter(persona => persona.edad >= 18);
    if (resultado.length > 0)
      resolve(resultado);
    else
      reject("No hay resultados");
  });
};

async function principal()
{
  let adultos = await promesaMayoresDeEdad(datos);
  console.log(adultos);
}
```

En el caso de que la invocación sea exitosa se devolverá el listado, que recogemos en la variable `adultos`. Pero, ¿qué ocurre si algo falla? En este caso podemos utilizar un bloque `try..catch` para capturar la

excepción y mostrar el mensaje de error que se produzca. Además, podemos enlazar estos bloques uno tras otro para asegurarnos de que una cosa se ejecute cuando termine la anterior.

```
async function principal()
{
  try
  {
    let adultos = await promesaMayoresDeEdad(datos);
    console.log("Resultados:", adultos);
  } catch(e) {
    // Error
    console.log(e);
  }

  // Otra llamada sincronizada...
  try
  {
    let variable = await ...;
  } catch(e) {
    console.log(e);
  }
}
```