

Bien, pero, ¿cómo podemos hacer para recoger información de un usuario? ¿cómo podemos interactuar con él? ¿Involucramos alguna caja? ¿Alguna especie de sitio donde el usuario pueda escribir información? y nosotros luego, ¿cómo podemos responderle? Estas son las cuestiones que vamos a comenzar a ver en esta clase.

Vamos aquí ahora utilizando la consola a modo de control block para mostrar resultados de las operaciones con nuestras variables. Ahora, comencemos la consola, y vamos a utilizar directamente el documento para recibir aquí los mensajes que van pasando. Vamos a pensar en un algoritmo. Un algoritmo es básicamente, bueno, como una receta de cocina, un proceso en el cual están todos los pasos (individuos uno por uno) para arribar a un resultado. Supongamos que queremos pedirle al usuario su nombre, y luego de eso calcularlo. Podríamos utilizar el método, por ejemplo, `prompt`, método `prompt`. Nos permite pedir información al usuario. Podríamos indicar "prompt (ingrese su nombre)", ok, y si nos muestra en el documento lo siguiente: una ventana que nos dice "ingrese su nombre", entonces. Ahora, esto no tiene demasiado sentido porque no estamos almacenando el valor que ingresa el usuario. Por lo tanto, aquí podríamos hacer lo siguiente, podríamos indicar "eval" y podríamos hacerlo con `eval`, ¿verdad? Simplemente eso es así porque este valor no va a cambiar, al menos no es para este que luego pedimos, y siempre que podamos utilizar cosas vamos a preferir eso. Luego, si queremos crear una variable que siempre va a estar cambiando lo que sabemos que el mismo cosa va va a cambiar su valor, bueno, utilizaremos `let`. Bien, entonces aquí vamos a definir una constante que se llama "nombre", ¿verdad, aquí "const nombre", aquí declaramos la variable y para inicializarla utilizo "~". Entonces digo: "Esta variable que se llama 'nombre' que acaba de crear aquí va a tener este valor". Eso trato yo. No a recibir el valor que voy de lo que ingresa aquí el usuario. Ok, si ahora escribimos "Muestra" esta variable "nombre" entonces mostramos ese valor.

Almaceno la consola, y por ejemplo, aquí buscamos la variable "nombre". Fijamos que su valor es "Manuel", es lo que acaba de ingresar el usuario. Ok. Y ahora utilizamos, por ejemplo, un "alert". Un alert nos va a desplegar también, una ventana similar a la del `prompt` con un mensaje. Aquí podemos indicar "Hola", y aquí vamos a concatenar con un "~" la variable.

Muestra resultado más el siguiente. En el primer, la primera línea le pedimos al usuario que ingrese un dato y lo almacenamos en esta variable, y en la segunda línea mostramos un cartel, aquí, que dice "Hola" más el valor almacenado en la variable. Perfecto, ahora, supongamos que no queremos mostrarlo con un alert queremos escribirlo aquí en el documento, bueno, eso podríamos hacerlo con un método del documento. Este objeto, todo este objeto, digamos nuestra pantalla por decirlo de alguna manera o para ser más exactos la porción de la pantalla donde se pinta, donde se renderiza la información en nuestro objeto "document". Ese objeto tiene un método. Tiene muchos un método pero vamos a usar uno ahora. Si nosotros escribimos "document.write", es decir, escribir en el documento, ¿podría así así? Eso mismo. Nos va a pedir un nombre.

y el resultado lo va a imprimir directamente en la pantalla, ¿ok? Bien, más son algunas de las posibilidades. Ahora, ¿qué ocurre si, por ejemplo, le pedimos a

el usuario que ingrese los números para luego mostrarlos? Bueno, entonces, vamos a ello. Definimos "nombre" va a ser igual a `prompt`

"Primer número". Luego definimos "nombre"

"Segundo número" y luego mostramos el resultado. Bien. Y el resultado podríamos hacerlo algo así "document.write"