

Con Javascript podemos manipular lo que se ve en pantalla, no le llamamos en la jerga técnica "pantalla" a la porción de información que un usuario ve en su monitor y que tiene que ver con el sitio web. Esa función, esa porción, mejor dicho, es un objeto, es un objeto que se llama "documento" o "document". ¿sí? Dijimos antes que en Javascript casi todo era un objeto, salvo los tipos literales. Bueno, este es un objeto importantísimo, lo que el usuario puede ver. Se lo llama "dom" "Document Object Model", ¿sí? es el modelo del objeto document, ¿por qué modelo? Bueno, precisamente porque hay un modelo, hay métodos, funciones para interactuar con él, para trabajar con él. Básicamente está compuesto por nodos, podríamos pensarlo como "nodos" o como ramas de un árbol, ¿sí? Hay un objeto, el primero, que podría ser HTML, el propio documento o el "body", ¿presencian cuando venamos, bueno, cuando seguimos viendo en HTML, nuestras etiquetas y luego cada una de esas etiquetas, puede tener etiquetas dentro? Esas son los "child-nodes" o "nodos hijos" y lo más interesante de esto, es que podemos recorrer el "dom" a través de Javascript, capturar cada uno de esos elementos, cambiarlos, transformarlos, eliminarlos, crear nuevos, toda esa magia podemos hacerla con Javascript. Recomendando el "dom" aquí tenemos para comenzar nuestra prueba, un simple HTML, con un texto, algunos párrafos, bueno, un botón un "input", ya veremos cómo interactuar con estos elementos, con estos nodos del "dom" directamente desde Javascript.

Comencemos por algo muy sencillo, tenemos aquí un párrafo que incluye "este es un texto creado en HTML", bien, podríamos acceder a ese párrafo desde nuestro archivo, Javascript, vamos a declarar una constante, vamos a ponerle el nombre "p", es igual, es instantáneo, podríamos ponerle "para", por ejemplo, y esto va a ser igual a "document", porque este es el objeto "document", recuerden que estamos hablando del "dom", del modelo del objeto document.

Hay un objeto que se llama document que es nuestro objeto principalísimo en este caso bien entonces vamos a referirnos al objeto "document" y vamos a usar uno de sus muchísimos métodos y propiedades, vamos a usar uno de los uno de los métodos para capturar nodos, para capturar elementos del documento. Podríamos en este caso utilizar, vamos a utilizar un "query selector", bien, "query selector" va a encontrar el primer nodo de un tipo determinado. Aquí voy a decir "buscá en el documento un nodo del tipo 'p'". Okay, tenemos dos, pero va a capturar sólo este, porque va a capturar el primero que encuentre y en este caso, eso nos sirve, por lo tanto vamos a dejarlo así. Bien para que ustedes sepan que esto está funcionando, podríamos chequearlo con un "console log", podríamos preguntar qué cosa es la constante "para". Aquí deberíamos abrir la consola, ¿verdad?, para que aquí debajo nos lo indique. Bien, para eso un párrafo, exactamente, es este primer párrafo, bien, entonces, ya lo hemos capturado. ¿Qué cosas podemos hacer? Bueno, podemos modificar todo de ese párrafo, pero comencemos por modificar su contenido, por ejemplo, con la propiedad "inner text" y vamos a indicar que el "inner text", es decir, el texto, el texto interior del párrafo, sea "Este texto ha sido modificado".

Y ahora, presten atención cuando grabé el archivo, esto tiene que cambiar de manera dinámica, perfecto, y ha cambiado de forma dinámica y de hecho, si aquí ven en el "console log" que estamos haciendo aquí, ya podemos ver que este párrafo, es un párrafo que además, tiene este contenido, ¿okay? Esto no nos interesa, por ahora vamos a quitarlo, muy bien, ya sabemos cómo acceder o por lo menos conocemos una manera para acceder a este