



EXTRA: JSON [OPCIONAL]

UD3: Interacción con el usuario

María Rodríguez Fernández mariarfer@educastur.org

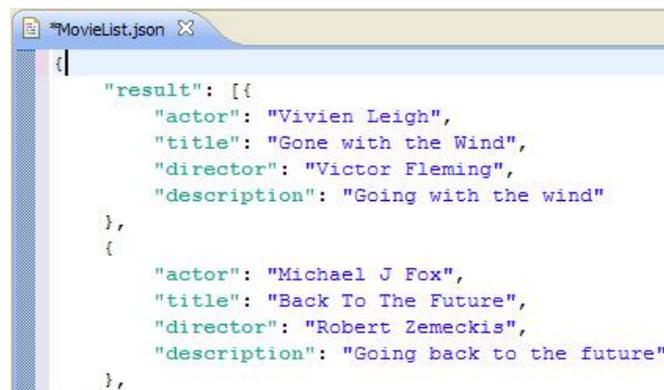
Almacenando objetos

- En ocasiones nos puede interesar almacenar objetos en lugar de un único String
 - Podemos hacer uso de JSON



JSON (*JavaScript nOtation*)

- Es un formato de intercambio de datos que sigue una sintaxis muy parecida al modo en que almacenamos objetos en JavaScript.
- Intenta reemplazar a XML, pues es mucho más sencillo de procesar.
- Es aceptado de manera nativa por JavaScript



```
{
  "result": [
    {
      "actor": "Vivien Leigh",
      "title": "Gone with the Wind",
      "director": "Victor Fleming",
      "description": "Going with the wind"
    },
    {
      "actor": "Michael J Fox",
      "title": "Back To The Future",
      "director": "Robert Zemeckis",
      "description": "Going back to the future"
    }
  ]
}
```

Serializando objetos con JSON

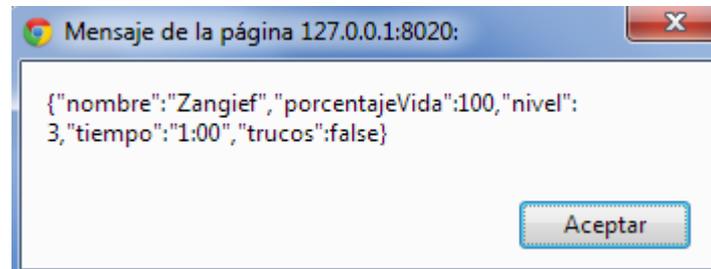
- **Serializar:** Convertir un objeto a una representación que puedo almacenar fácilmente de manera persistente
- Entre otros, JSON proporciona un par de métodos que permiten representar un objeto como cadena y viceversa:

<code>JSON.stringify(objeto)</code>	Devuelve una representación como String del objeto que le paso.
<code>JSON.parse(cadena)</code>	Devuelve un objeto de acorde con la representación en cadena que le paso.

Convirtiendo a JSON: Ejemplo

```
var jugador={  
  nombre:"Zangief",  
  porcentajeVida:100,  
  nivel:3,  
  tiempo:"1:00",  
  trucos:false,  
}
```

```
var jugadorJSON=JSON.stringify(jugador);  
alert(jugadorJSON);
```



Combinado con Web Storage

```
var jugador1=new Jugador("Scorpion",100,1,"2:00",false);  
var jugador2=new Jugador("Sub-Zero",100,2,"1:30",true);  
var jugador3=new Jugador("Rayden",100,3,"2:00",false);
```

```
sessionStorage.setItem("jugador"+jugador1.id,JSON.stringify(jugador1));  
sessionStorage.setItem("jugador"+jugador2.id,JSON.stringify(jugador2));  
sessionStorage.setItem("jugador"+jugador3.id,JSON.stringify(jugador3));
```

Elements	Resources	Network	Sources	Timeline	Profiles	Audits	Console
▼	Folder	Frames	Key	Value			
	▼	(storage.html)	jugador0	{ "id":0,"nombre":"Scorpion","porcentajeVida":100,"nivel":1,"tiempo":"2:00" }			
	▶	Scripts	jugador1	{ "id":1,"nombre":"Sub-Zero","porcentajeVida":100,"nivel":2,"tiempo":"1:30" }			
	▶	Stylesheets	jugador2	{ "id":2,"nombre":"Rayden","porcentajeVida":100,"nivel":3,"tiempo":"1:00" }			

- Para recuperar los datos...

```
for(var i=0;i<sessionStorage.length;i++){  
    var jugadorJSON=sessionStorage.getItem("jugador"+i);  
    var jugador=JSON.parse(jugadorJSON);  
    alert(jugador.nombre);  
}
```