Definiciones

Refactorizar: Cambiar la estructura interna sin alterar el comportamiento externo

Variables: Una caja en la que vas a guardar información

Tipado estático: Cuando declaramos una variable le tenemos que definir el tipo

Tipado dinámico: No hace falta definir el tipo de una variable

Declaration: Para crear algo que va a ser utilizado en un futuro (let, const, function, class, export, import) = no se pueden hacer un console.log

Statements: Para crear algo que no va a ser utilizado en un futuro

Expresion: Todo aquello que tenga un valor asignado (2 + 2 = 4)

Operadores = Crear expresiones = Crear algoritmos

Objetos: Un objeto es una colección de propiedades y métodos. En términos simples, es una estructura que puede almacenar datos (en forma de propiedades) y funcionalidades (en forma de métodos).

Funciones: Una función es un bloque de código que realiza una tarea específica o calcula un valor. Se puede ejecutar (invocar o llamar) cuando sea necesario. Las funciones ayudan a organizar y reutilizar el código.

Métodos: Un método es simplemente una función que está definida dentro de un objeto. Es una función asociada a una propiedad de un objeto.

Variables: Una variable es un contenedor que almacena un valor, el cual puede ser usado o manipulado en tu código. Las variables pueden almacenar diferentes tipos de datos como números, cadenas de texto, objetos, etc.

|  |  |
| --- | --- |
| **Concepto** | **Descripción** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Objeto** | Una colección de propiedades y métodos, que pueden almacenar datos y ejecutar funcionalidades. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Función** | Un bloque de código que realiza una tarea específica o calcula un valor. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Método** | Una función que pertenece a un objeto y es capaz de interactuar con sus propiedades. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Variable** | Un contenedor que almacena datos que pueden cambiar durante la ejecución del programa. |

// Definición de un objeto 'persona'

const persona = {

nombre: "Juan",

edad: 30,

saludar: function() {

console.log(`Hola, mi nombre es ${this.nombre}`);

}

};

// Uso del objeto

console.log(persona.nombre); // Salida: Juan

persona.saludar(); // Salida: Hola, mi nombre es Juan

// Definición de una función que suma dos números

function sumar(a, b) {

return a + b;

}

// Uso de la función

const resultado = sumar(5, 3);

console.log(resultado); // Salida: 8

// Definición de un objeto 'calculadora' con un método

const calculadora = {

sumar: function(a, b) {

return a + b;

},

restar: function(a, b) {

return a - b;

}

};

// Uso de los métodos

console.log(calculadora.sumar(10, 5)); // Salida: 15

console.log(calculadora.restar(10, 5)); // Salida: 5

// Definición de variables

let nombre = "Ana"; // Variable que almacena una cadena

let edad = 25; // Variable que almacena un número

let esEstudiante = true; // Variable que almacena un booleano

// Uso de las variables

console.log(nombre); // Salida: Ana

console.log(edad); // Salida: 25

console.log(esEstudiante); // Salida: true