**متغیرها**

بیشتر اوقات برنامه‌های جاوا اسکریپت نیاز دارند تا با اطلاعات کار کنند. بطور نمونه :

1 یک فروشگاه آنلاین - اطلاعات شامل کالاهایی که فروخته می‌شوند و سبد خرید بشود.

2 یک نرم‌افزار چت - اطلاعات شامل کاربران، پیام‌ها و دیگر موارد می‌شود.

متغیرها برای ذخیره سازی اطلاعات استفاده می‌شوند.

**متغیر**

یک متغیر در واقع فضایی برای ذخیره سازی اطلاعات با نامی مشخص است. ما از متغیرها برای ذخیره سازی نام کالاها، بازدید‌کنندگان و دیگر انواع اطلاعات استفاده می‌کنیم.

برای ساخت یک متغیر در جاوا اسکریپت از let استفاده کنید.

عبارت زیر یک متغیر با نام message تعریف میکند. به این عمل define یا declare گفته می‌شود.

کد

حالا می‌توانیم اطلاعاتی را از طریق عملگر = در این متغیر قرار دهیم.

کد

حال رشته کاراکترهایی که نوشتیم در بخشی از حافظه کامپیوتر که در اختیار این متغیر می‌باشد ذخیره شده است.

کد

به منظور احتصار می‌توانیم تعریف متغیر و مقداردهی به آن را در یک خط قرار دهیم.

کد

همینطور می‌توانیم چند متغیر را در یک خط تعریف کنیم.

کد

این مورد ممکن است کوتاه‌تر به نظر آید اما ما پیشنهاد نمی‌کنیم. چراکه خوانایی را پایین می‌آورد. لطفا برای تعریف متغیرها از خطوط جداگانه استفاده کنید.

کد

بعضی برنامه‌نویسان متغیرهای متعدد را به این صورت در چند خط می‌نویسند :

کد

همینطور برخی به صورت comma-first اینکار را انجام می‌دهند :

کد

از لحاظ فنی همه این حالات کار خواهند کرد و انتخاب آن‌ها به سلایق و زیبایی شناسی شخصی مربوط است.

**Var بجای let**

در اسکریپت‌های قدیمی ممکن است بجای کلیدواژه let با کلیدواژه var برخورد کنید.

کد

کلیدواژه var تقریبا با let یکسان است و یک متغیر را تعریف می‌کند، ولی روش کار آن قدیمی است.

تفاوت کوچکی بین این دو وجود دارد که در حال حاضر به آن نمی‌پردازیم و در مبحث The old "var"به آن خواهیم پرداخت.

**یک مقایسه‌ی عینی \*\*\***

برای درک مفهوم متغیر، می‌توانیم آن را یک جعبه برای نگهداری اطلاعات تصور کنیم، که یک نام منحصربفرد روی آن چسبانده‌ایم.

برای نمونه، تصور کنید متغیر message در جعبه‌ای با برچسب message و با مقدار Hello! باشد :

تصویر

ما می‌توانیم هر مقداری در آن قرار دهیم. همینطور می‌توانیم هر چند بار که خواستیم این مقدار با تغییر دهیم.

کد

وقتی مقدار تغییر کرد، اطلاعات قبلی از آن پاک خواهند شد :

تصویر

ما همینطور می‌توانیم دو متغیر تعریف کرده و اطلاعات یکی را در دیگری کپی کنیم.

کد