

Desarrollo Apps Móviles



Variables & Funciones

Maldonado Moreno Alejandro

Grupo: TIID-215

Tecnologías de la Información e
Innovación Digital

Introducción

En estas practicas vamos a ver el buen funcionamiento de las funciones y métodos de inicialización de JavaScript como lo son Let, Const, además, las funciones de Arrow y las normales haciendo ejercicios simples.

Ejercicios:

- Corrige el siguiente código para que siga las buenas prácticas de JavaScript moderno (usa let y const en lugar de var) y asegúrate de que las variables no se puedan reasignar si no es necesario.

Problema original:

```
1
2 var nombre = "Armando";
3 var edad = 25;
4
5 nombre = "Ana Maria";
6
7 var saludo = "Hola, " + nombre + ". Tienes " + edad + " años.";
8
9 //muestra en consola en contenido de saludo
10
```

Solución:

```
JS LetConst.js × JS FuncionArrow.js
1 let nombre :string = "Armando"; //se cambio a let porque se redefine el valor
2 const edad :number = 25; // se cambio a const porque no se altero el valor de edad
3
4 nombre = "Ana Maria";//Es el nuevo valor de la variable nombre
5
6 const saludo :string = "Hola, " + nombre + ". Tienes " + edad + " años.";
7 //se cambio a const porque no se esta alterando el valor de saludo
8 console.log(saludo);
```

```
Run LetConst.js x
"C:\Program Files\nodejs\node.exe" C:\Users\alex2\OneDrive\Documentos\GitHub\PAM215\Practica1\LetConst.js
Hola, Ana Maria. Tienes 25 años.
Process finished with exit code 0
```

b. Convierte esta función tradicional a una arrow function que haga exactamente lo mismo:

```
1
2 function cuadrado(numero) {
3     return numero * numero;
4 }
5
6
7 //console.log();
8 //muestra en consola en probando con 3 numeros diferentes
9
```

Solución:

```
JS LetConst.js JS FuncionArrow.js x
1 const cuadrado = (num)=> num * num; Show usages
2 //Se definio una funcion tipo flecha que recibe un numero y devuelve el cuadrado de es
3 //usamos num como "parametro" para poder ingresar un numero desde la consola
4 console.log(cuadrado( num: 3));
```

```
"C:\Program Files\nodejs\node.exe" C:\Users\alex2\OneDrive\Documentos\GitHub\PAM215\Practica1\FuncionArrow.js
9
```

```
JS LetConst.js JS FuncionArrow.js x Run FuncionArrow.js x
1 const cuadrado = (num)=> num * num; 13 ^ v
2 //Se definio una funcion tipo flecha que recib
3 //usamos num como "parametro" para poder ingne
4 console.log(cuadrado( num: 5)); //se imprime en 25
Process finished with exit code 0
```

```
JS LetConst.js JS FuncionArrow.js x
1 const cuadrado = (num)=> num * num; ✓ 13 ^ v
2 //Se definio una funcion tipo flecha que recibe
3 //usamos num como "parametro" para poder ingre
4 console.log(cuadrado( num: 25));

Run JS FuncionArrow.js x
"C:\Program Files\nodejs\node.exe" C:\Us
GitHub\PAM215\Practical1\FuncionArrow.js
625

Process finished with exit code 0
```

Problema 3:

```
1 /* Crea una arrow function llamada saludoPersonalizado que reciba dos
2 parámetros: nombre y edad, y retorne una cadena como la siguiente */
3
4 // "Hola, me llamo Isay y tengo 37 años."
```

Solución:

```
JS LetConst.js JS FuncionArrow.js JS SaludoPersonalizado.js x
1 const saludo = (nombre, edad) :string => { Show usages new *
2   return "Hola, me llamo " + nombre + " y tengo " + edad + " años.";
3 }
4 //se creo una funcion de flecha con parametros nombre y edad para posteriormente
5 //Agregarlos al saludo personalizado de la consola
6 console.log(saludo( nombre: "Isay", edad: 37));
```

```
JS LetConst.js JS FuncionArrow.js JS SaludoPersonalizado.js x
1 const saludo = (nombre, edad) :string => { Show usages new * ✓ 14 ^ v
2   return "Hola, me llamo " + nombre + " y tengo " + edad + " años.";
3 }
4 //se creo una funcion de flecha con parametros nombre y edad para porten
5 //Agregarlos al saludo personalizado de la consola
6 console.log(saludo( nombre: "Isay", edad: 37));

Run JS SaludoPersonalizado.js x
"C:\Program Files\nodejs\node.exe" C:\Users\alex2\OneDrive\Documents\GitHub\PAM215\Practical1\SaludoPersonalizado.js
Hola, me llamo Isay y tengo 37 años.

Process finished with exit code 0
```

Conclusión:

Aprendí a como usar de manera eficiente cada uno de los elementos principales de JavaScript, cuando usar let y const y además como crear funciones de tipo flecha junto con parámetros y cosas en especial.