# JavaScript: primeros pasos con el lenguaje

## Conclusión 1: Introducción al lenguaje

* Ejecutar nodeJS para interpretar código Javascript.
* Mostrar resultado de la ejecución de código Javascript en pantalla.
* Declarar variables y hacer uso de ellas en otra parte del código.
* Operadores aritméticos de Javascript.

## Conclusión 2: Tipos de variables

* Palabras reservadas const y let.
* Sensibilidad a las mayúsculas y minúsculas.
* Funciones de conversión de datos: parseInt, parseFloat.
* Usar datos numéricos, tanto enteros como decimales.
* Asignación de variables.
* Presentación en pantalla con plantillas de textos.

## Conclusión 3: Trabajando con múltiples elementos

* Creación de variables tipo listas (Arrays).
* Agregar elementos a una lista (función push).
* Eliminar elementos de una lista (función splice).
* Consultar el tamaño de una lista (función length).
* Acceder a elementos específicos de una lista, con el índice o posición.

## Conclusión 4: Condiciones y flujos de ejecución

* If y else.
* Operadores lógicos. (<,<=,>,>=,==,!=).
* Ifs encadenados.
* else if.
* && e ||.

## Conclusión 5: Iterando sobre listas

## Anexos:

* <https://nodejs.org/en/>
* Node ayuda en la gestión de errores, ya que JavaScript es un lenguaje libre y de difícil manejo.
* Powershell
* <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript>
* Las variables deben ser nombradas con ciertas reglas: sin caracteres especiales, sin mayus al inicio y la segunda palabra siempre en mayus.
* <https://developer.mozilla.org/es/docs/Glossary/Primitive#:~:text=Hay%206%20tipos%20de%20datos,%2C%20boolean%2C%20undefined%20y%20symbol>
* Cadena o string
* El índice del arrays inicia en 0
* Tipos de operadores = O. lógicos, O. condicionales,

## Código:

* parseInt()
* parseFloat()
* .unshift()
* .push()
* .splice()
* .length
* .shift()
* .pop()
* .filter()
* .join()
* .sort()
* .indexOf()
* Y, O, NOT = &&, ||, | (Se ejecutan en >)

## Vocabulario:

* const\_ espacio de memoria que luego de asignar su valor no varia en el tiempo
* let
* var
* bloque: son espacios de trabajos seccionados
* Plantilla de texto:
* Templates strings
* Strings
* Errores de sintaxis y de lógica
* Operadores lógicos y variables booleanas