**Probando lo aprendido**

Una variable es un espacio de memoria que podemos utilizar para almacenar valores.

Si queremos utilizar una variable lo primero que debemos hacer es declararla, o sea, crear esa “cajita” donde vamos a guardar valores.

En JavaScript, las variables se declaran utilizando la palabra **let** seguida del nombre con la que la identificaremos.

Por ejemplo:

let precio;

**ATENCIÓN:**Tené en cuenta que nuestros programas distinguen mayúsculas y minúsculas, por lo que una variable llamada "precio" **no es lo mismo**  que una variable llamada "Precio".

Para pasar al próximo ejercicio, **declará** dos variables una con el nombre **edad**y la otra con el nombre **peso**. Luego, presioná **Ejecutar respuesta**.

**Almacenando datos**

Ya vimos cómo declarar una variable, pero ¿cómo guardamos un valor en ella?.

Para guardar un valor en una variable utilizamos el signo = y a continuación el valor que queremos almacenar.

En programación, almacenar un valor en una variable se denomina “asignar”.

Por ejemplo:

let meses = 12;

let cantidadDeAlumnos = 30;

Declará dos variables, una llamada **edad** y otra llamada **peso** y **asignales un valor numérico.** Luego, presioná **Ejecutar respuesta**.

**Variables y operaciones**

Vimos cómo declarar una variable y asignarle un valor, y probablemente ahora te preguntes: ¿y para qué sirve almacenar datos en  variables?.

Las variables nos permiten reutilizar el dato asignado en la misma con solo invocar su nombre.

Por ejemplo:

let unNumero = 124;

console.log(unNumero);

// Podemos usar console.log para imprimir el valor que tiene asignado unNumero. Su resultado será 124.

También algo muy importante, así como podemos hacer operaciones matemáticas como sumar (+) o restar (-) números, podemos hacer lo mismo con variables que ya hayan sido declaradas.

Por ejemplo:

let unNumero = 124;

let siguienteNumero = unNumero + 1;

console.log(siguienteNumero);

// Se imprimirá por pantalla el valor que tiene asignado la variable *siguienteNumero* que será 125.

Veamos si se entiende: **Declará y asigná**dos variables numeroA  y  numeroB , para posteriormente en las variables (¡qué tenes que definir vos!)  resultadoSuma , resultadoResta , resultadoMultiplicacion y resultadoDivision almacenar el resultado de la operación que corresponda al nombre de cada una de ellas.

**Otro tipo de dato**

Además de los números hay un tipo de dato más en JavaScript, este tipo de dato es **string**.

A los datos del tipo **string**se los conoce como *cadenas de texto*y nos van a permitir representar cualquier combinación de letras, números y/o símbolos.

Para definir un **string**es necesario que el contenido en cuestión esté entre comillas, por ejemplo:

* "Juan"
* "Mi nombre es Juan"
* "125 + 125 = 250"

Para asignarle un valor del tipo **string**a una variable simplemente tengo que poner el valor entre comillas luego del operador *igual*( = ), por ejemplo:

let miPlaneta = "Tierra";

Para pasar al próximo ejercicio, declará la variable saludo y asignale el texto "¡Hola mundo!".

**Más operaciones**

¿Y qué pasa si quiero unir textos? En éste caso el símbolo + nos va a ayudar a **concatenar,**es decir, a juntar nuestras cadenas de texto.

¡OJO, LOS ESPACIOS SON CARACTERES, ASÍ QUE NO TE LOS OLVIDES!

Veamos un ejemplo:

let apellido = "Messi";

let nacionalidad = "Argentino";

let fraseCompleta = apellido + " es " + nacionalidad;

// El valor de la variable fraseCompleta sería: "Messi es Argentino"

Veamos si se entiende: **Declará y asigná** dos variables, una con tu nombre y la otra con tu apellido, y luego en la variable nombreCompleto guardá todo junto. Ej.: “Elon Musk”. PD: No te olvides de concatenar el espacio!

**Más tipos de datos**

Ya vimos los tipos de datos **number**(números) y **string**(cadenas de texto), pero en JavaScript hay un tipo de dato más, el tipo de dato **boolean (¡se dice "buleanos" en español!)**que nos permite representar dos valores lógicos, éstos son:

* **true**
  + Representa el valor de que algo es **verdadero**
* **false**
  + Representa el valor de que algo es **falso**

Para generar y asignar este tipo de dato a una variable debemos hacerlo de la siguiente manera: 

let valorDeVerdad = true;

Fijate, y ésto es **MUY IMPORTANTE**, que no pusimos en el ejemplo la palabra **true**entre comillas, ya que si hiciéramos eso estaríamos creando un valor del tipo **string.**

Para continuar, definí una variable meGustaElHelado y asignale un valor de verdad (boolean).

**Más sobre booleanos**

El verdadero poder de los **boolean**es que pueden surgir como resultado de hacer comparaciones entre distintos valores con algunos operadores matemáticos.

Por ejemplo: Sabemos  que si le hacemos a alguien la pregunta "¿2 es mayor que 1?" la persona nos contestaría "Si, es verdadero, 2 es mayor que 1". Lo mismo pasa en JavaScript, sólo que esa pregunta la hacemos de la siguiente manera:

2 > 1 ;

// JavaScript sabe que el resultado de ésto es *true*

Ésto quiere decir que " 2 > 1 " representa a un valor **verdadero.**También podríamos haber escrito el código anterior de la siguiente manera:

let operacion = 2 > 1;

// Como vimos 2 > 1 se corresponde con un valor de verdad, en éste caso asignamos la operación a una variablev

// Entonces el resultado es que el valor de la variable con nombre **operacion** es *true*

Y si le hacemos a alguien la siguiente pregunta: "¿2 es menor a 1?". En este caso la personas nos contestaría: "Eso es falso, 2 no es menor que 1". Nuevamente lo mismo sucede en JavaScript, pero lo consultamos de la siguiente manera:

let otraOperacion = 2 < 1;

// JavaScript sabe que el valor de la variable **otraOperacion** es *false*

Para continuar, defini dos variables: unNumeroChico y unNumeroGrande, y asignales valores numéricos diferentes de acuerdo a sus nombres.  
Luego definí la variable esMenor y asignale el resultado de comparar si unNumeroChico es **menor** que unNumeroGrande; y definí la variable esMayor, con el resultado de comparar si unNumeroChico es **mayor** que unNumeroGrande.