Estructura del condicional “If” en javascript cuando es “igual que”

**if (loveScore === 100) {**

**} else {**

**}**

**!==** diferente de…

**NOTA:** en el condicional “if” se puede utilizar también == pero este comparador ignora el tipo de dato en la comparación, ejemplo, si se tiene a = 1 y b = “1” en la comparación con == va a decir que son iguales porque verifica el valor sin tener en cuenta tipo de dato, lo cual no ocurre si se compara con === en este caso la respuesta del comparador seria que no son iguales por el tipo de dato que es distinto.

**NOMENCLATUA DE LOS ARREGLOS:**

**Para crear un arreglo con datos:**

var guestList = [“Angela”, “Jack”, “Pam”, “James”, “Lara”, “Jason”];

**Para crear un arreglo vacío:**

Var output = [];

**NOMENCLATURA PARA CREACION DE OBJETOS:**

Ejemplo:

var housekeeper1 = {

yearsOfExperience: 12,

name: "Jane",

celaningRepertoire: ["bathroom", "lobby", "bedroom"]

}

**NOMENCLATURA PARA CREACION DE FUNCION QUE GENERE OBJETOS CON LAS MISMAS PROPIEDADES: (ESTA FUNCION ES DENOMINADA CONSTRUCTOR)**

Ejemplo:

function HouseKeeper (yearsOfExperience, name, cleaningRepertoire) {

this.yearsOfExperience = yearsOfExperience;

this.name = name;

this.cleaningRepertoire = cleaningRepertoire;

this.moveSuitcase = function() {

alert("May I take your suitcase?");

pickUpSuitcase();

move();

}

}

NOTA: LOS NOMBRES DE LOS CONSTRUCTORES SIEMPRE DEBEN TENER LA PRIMERA LETRA EN MAYUSCULA Y NO DEBEN SER NOMBRES LARGOS

**NOMENCLATURA PARA LLAMAR A UN CONSTRUCTOR QUE NOS GENERE UN OBJETO:**

Ejemplo:

Var bellBoy1 = new BellBoy(“Timmy”, 19, true, [“French”, “English”]);

**NOTA ACLARATORIA SOBRE TERMINOS REPECTO A LOS OBJETOS:**

* las “variables internas” del objeto, tales como “name”, “age”, etc, son denominadas “propiedades” del objeto y su llamado se realiza asi:

**ejemplo:**

**houseKeeper1.name;**

* las “funciones internas” del objeto son denominadas “métodos” del objeto y su llamado se realiza asi:

**ejemplo:**

**houseKeeper1.moveSuitcase();**