FUNCIONES COMUNES EN JAVASCRIPT:

**alert()** se usa para imprimir mensajes en pantalla

**prompt()** se usa para imprimir mensajes con cuadro de texto para que el usuario ingrese información que pueda ser almacenada en variables

**a.length** función para medir la cantidad de elementos, o caracteres, contenidos en el objeto o variable llamada “a” en este caso.

**a.slice(x,y)** función para partir una cadena almacenada en la variable “a” y únicamente tomar los caracteres situados desde la posición “x” hasta la posición “y” sin incluir el carácter de la posición “y” (teniendo en cuenta que “0” es la primer posición de la cadena.

**a.toUpperCase()** función que toma todas las letras de la cadena almacenada en la variable “a” y las pone en mayúsculas pero esta acción no queda guardada en la misma variable, entonces, si se necesita usar este cambio, la operación se debe almacenar o en una nueva variable o en la misma variable, asi: **a = a.toUpperCase();**

**a.toLowerCase()** función que toma todas las letras de la cadena almacenada en la variable “a” y las pone en minúsculas pero esta acción no queda guardada en la misma variable, entonces, si se necesita usar este cambio, la operación se debe almacenar o en una nueva variable o en la misma variable, asi: **a = a.toLowerCase();**

**console.log()** función que se puede ejecutar para mostrar información en pantalla que uno desee colocar en consola, donde no hay necesidad de dar click a aceptar para continuar.

**Math.floor()** redondea un numero hacia abajo en su parte entera más cercana por debajo, cuando tiene decimales, ejemplo, si es 3.333 con **round.floor()** el número es 3

**Math.round()** Función que redondea el numero decimal al entero mas cercano, sea por debajo o por encima, ejemplo, si es 20.1 la función retorna 20, si es 20.5, la función retorna 21

**Math.pow(base, exponent)** Esta función permite elevar un numero a la N-esima potencia, según el exponente, ejemplo, si queremos sacar 2ˆ3 la función se aplica asi: **Math.pow(2,3)**

**Math.random()** Función que genera un valor numérico aleatorio de 16 decimales entre 0 y 0.9

**FUNCIONES IMPORTANTES PARA ARREGLOS EN javascript:**

**a.length** funcion que retorna un numero con el tamaño del arreglo.

**a.includes(“data”)** Función que busca si el arreglo “a” existe algún dato “data”, en caso de que sea cierto, retorna el valor booleano “true”, si no es correcto, retorna el valor booleano “false”

**a.push(“data”)** Función que coloca un dato “data” dentro del arreglo “a”

**a.pop;** Función que elimina el ultimo dato almacenado en el arreglo “a”