Java script

Let declara una variable que solo se utiliza en su bloque

.document indica que se extraerá información de un documento html

.getElementById indica de donde se extraerá la informacion

Ejemplo:

let contentDiv = document.getElementById("content");

conts variable que no puede ser cambiada o reasignada

ejemplo:

const persona = { nombre: "Juan", edad: 30 };

persona.edad = 31; // Esto está permitido

Numeros a leatorios:

 **const indice1 = Math.floor(Math.random() \* img.length);**:

* Math.random(): Este método devuelve un número pseudoaleatorio entre 0 (inclusive) y 1 (exclusivo).
* img.length: Es la longitud del arreglo img, es decir, el número de elementos en el arreglo.
* Math.floor(): Este método redondea hacia abajo el número resultante de Math.random() \* img.length, para obtener un número entero entre 0 y img.length - 1.
* const indice1: Se declara una constante llamada indice1 y se le asigna el valor del índice aleatorio generado.

 **let indice2;**:

* Se declara una variable indice2 sin asignarle un valor.

 **do { ... } while (indice2 === indice1);**:

* Este es un bucle do-while, que garantiza que el bloque de código dentro de las llaves { ... } se ejecute al menos una vez, y luego se repita mientras se cumpla la condición dentro de los paréntesis while ().
* indice2 = Math.floor(Math.random() \* img.length);: Dentro del bloque del bucle, se genera otro índice aleatorio (indice2) utilizando la misma lógica que se utilizó para indice1.
* La condición while (indice2 === indice1) asegura que el valor de indice2 sea diferente de indice1. Si indice2 es igual a indice1, el bucle continúa generando un nuevo valor para indice2 hasta que sean diferentes.

const imgen = [

'img/img1.jpg', // Piedra

'img/img2.jpg', // Tijera

'img/img3.jpg' // Papel

];

console.log(imgen.length); // Esto imprimirá 3, ya que hay 3 elementos en el arreglo imgen.