Resumen

* Palabra reservada “let” o “const” para crear variables
* Signo “=” para realizar una asignación de un valor a una variable
* La función “prompt(‘Texto del cuadro de dialogo’)” se utiliza para recibir algún valor ingresado por pantalla, se debe asignar a alguna variable para manipular dicho valor
* La función “alert(‘Contenido a mostrar en el cuadro de dialogo’)” se utiliza para mostrar algún contenido en el navegador como un mensaje.
* La función “confirm(‘Texto del cuadro de dialogo’)” se utiliza para recibir una respuesta del usuario la cual devolverá true o false dependiendo de su elección.
* El objeto “console” se utiliza para mostrar un mensaje en la consola del navegador, utilizando console.log(), .warn(), .table() o .error() colocando dentro de los paréntesis la sentencia a mostrar.
* Operadores binarios, que necesitan 2 operandos:
* Operadores aritméticos: +, -, \*, /, %
* Operadores de comparación: ==, ===, !=, !==, <, <=, >, >=
* Operadores lógicos: &&, ||
* Operadores unarios, que solo requieren de 1 operando:
* – cambia el signo de un numero
* ! invierte el valor de un booleano
* typeof devuelve el tipo de dato del elemento

Ejercitación:

En cada ejercicio utilizar console.log() o alert() para visualizar el resultado en pantalla o en consola.

* ~~Crear una variable llamada miNombre y guardar en ella su primer nombre.~~
* ~~Crear una variable llamada miApellido y guardar en ella su apellido.~~
* ~~Crear una variable llamada miEdad y guardar en ella su edad.~~
* ~~Crear una variable llamada miMascota y guardar en ella el nombre de su mascota.~~
* ~~Crear una variable llamada edadMascota y guardar en ella la edad de la mascota.~~
* ~~Visualizar todas las variables dentro de la consola del navegador escribiendo el nombre de cada una de ellas.~~
* ~~Crear una variable llamada nombreCompleto y guardar en ella la concatenación de miNombre y miApellido.~~
* ~~Crear una variable llamada textoPresentacion y guardar en ella un texto comprendido con todas las variables creadas hasta el momento.~~
* ~~Crear una variable sumaEdades, restaEdades, productoEdades, divisionEdades y calcular sus respectivas operaciones con las variables miEdad y edadMascota.~~
* ~~Realizar la carga de las variables del punto 1 al 5 utilizando prompt() y luego ejecutar el código correspondiente para realizar los puntos del 6 al 9 con los datos cargados.~~
* ~~Crear un objeto llamado alumno con un mínimo de 5 propiedades, mostrar dicho objeto utilizando console.table() y también mostrar cada una de las propiedades del objeto por separado.~~
* ~~Crear un objeto llamado mascota con un mínimo de 5 propiedades, mostrar dicho objeto utilizando console.table() y también mostrar cada una de las propiedades del objeto por separado~~.
* ~~Crear un array llamado frutas con un mínimo de 5 elementos y mostrar por consola el array completo y cada uno de los elementos por separado.~~
* ~~Crear un array llamado números con un mínimo de 5 elementos y mostrar por consola el array completo y cada uno de los elementos por separado.~~
* ~~Crear un array llamado familia con un mínimo de 5 objetos y mostrar por consola el array completo y cada uno de los elementos por separado~~.
* ~~Crear una variable llamada textoAleatorio formando una frase con el segundo elemento del array del punto 13, el cuarto elemento del punto 14 y el quinto objeto del array del punto 15.~~
* ~~Utilizar prompt() para leer por pantalla mi edad y la edad de un compañero y mostrar por consola los resultados de comparar los valores y guardarlos en variables llamadas por ejemplo: edadesIguales, soyMayor, soyMenor, etc. Y mostrar mensajes en consola como los siguientes:~~
* ~~Mi edad es igual a la de mi compañero: false~~
* ~~Mi edad es mayor a la de mi compañero: true~~
* ~~Mi edad es menor a la de mi compañero: false~~
* ~~Compare su edad ingresada por pantalla con prompt() con el numero 18 y guardarlo en una variable llamada soyMayorDeEdad y mostrar por consola un mensaje que diga: Soy mayor de edad y el valor de la variable.~~
* ~~Introducir por pantalla la edad y la altura de una persona y guardarlas en variables separadas y en una variable llamada puedeSubir el resultado de la operación resultante de si la persona es mayor de 6 años y además tiene una altura mínima de 120cm y mostrar por consola un mensaje como el siguiente: Puede subir a la atracción y el valor de la variable resultante.~~
* Introducir por pantalla el pase de una persona el cual puede ser “VIP”, “NORMAL” o “LIMITADO”, el saldo que dispone y guardarlos en variables separadas. En una variable llamada puedePasar guardar el resultado de la operación resultante de si la persona tiene pase “VIP” o si posee un saldo mayor a 1000. Mostrando un mensaje que diga: La persona puede pasar y el resultado de la variable.