**Variável**

**Resumo:** Em JavaScript temos 3 tipos de variáveis, variáveis são as peças que utilizamos para construir mecânicas no JavaScript, podemos dar valores a variáveis utilizando os tipos de dados da lição anterior, bom, veremos os 3 tipos de variáveis **(Var, Let e Const),** cada um tem uma peculiaridade em especifica, porém, todas armazenam os dados da mesma forma.

**Var**: O tipo mais simples de variável. Pode ser modificada facilmente em qualquer parte do código.

**Ex:**

Var numero = 1; //Declaração da variável

Var numero = 2; // Modificamos a nossa variável.

Console.log(numero) // Resultado: 2

Basicamente mostramos que podemos modificar o var em uma situação no espaço geral, podemos fazer o mesmo em funções ou outras estruturas.

**Let**: Mais restrita que **var**, só pode ser modificada dentro de funções ou estruturas específicas.

**Ex:**

Let nome = “João”; // Declaração da variável

Let nome = “Ana; // Tentando Modificar a nossa variável.

Console.log(nome) // Erro, não pode haver duas variáveis com mesmo nome e valores diferentes, então a execução é encerrada para que não haja erros de execução.

**Ex2:**

**Let** nome = “João”; // declarando uma variável.

**function MudaNome()**{

**Let** nome = “Ana”; // Declarando uma mudança de variável (obs. Restrita ao espaço da função, fora da função o valor não será mais este.)

Console.log (**nome**);

} // Criando uma função com um valor diferente na variável “nome”, e exibindo está no console.

**Mudanome()** // Executando a função. Resultado: Ana.

**Const**: A mais restrita de todas, não pode ser modificada em nenhum contexto.

**Ex:**

**Const** Verdade = true; // Declaração da variável

**Const** Verdade = false; // Tentando Modificar a nossa variável.

**Console.log**(**Verdade**); // Erro, não pode haver duas variáveis com mesmo nome e valores diferentes, então a execução é encerrada para que não haja erros de execução.

**Ex2:**

**Const** Verdade = true; // declarando uma variável.

**function RealOuFake()**{

**Const** Verdade = false; // Declarando uma mudança de variável (obs. Restrita ao espaço da função, fora da função o valor não será mais este.)

Console.log (**nome**);

} // Criando uma função com um valor diferente na variável “Verdade”, e exibindo está no console.

**RealOuFake()** // Executando a função. Resultado: Erro.