

CASO 1

var a = 5; //Se declara una variable 'a' y se le asigna el valor de un entero int '5'.

var b = 10; //Declara una variable 'b' y se le asigna el valor de '10'.

if (a === 5) { //Esta línea inicia la declaración de un condicional indicando que si el valor de 'a' es igual a '5', se ejecutará el bloque que se encuentra dentro de los corchetes.

let a = 4; //Se declara una variable 'a' dentro del bloque condicional if y se le asigna el valor de '4'. Es importante tener en cuenta que cuando la variable es let, está solo contará dentro del bloque, es decir, es más o menos temporal..

var b = 1; //En esta línea la variable 'b' se redefine , de tal forma que se le asigna el valor '1', es decir se va a sobrescribir el valor que anteriormente se le había asignado a 'b' dentro del bloque condicional.

document.write(a); //Se imprimirá el valor de la variable 'a' , es decir, 4 . Toma la variable del bloque condicional if.

document.write(b); //Se escribe en el documento el valor de la variable 'b', que en este caso sería '1', esto es, la variable 'b' pero del bloque condicional if.

} //Cierre del bloque condicional if.

document.write(a); //Se imprime el valor de la variable 'a' en este caso es '5', es así porque nos referimos a la variable 'a' que está fuera del bloque del condicional if.

document.write(b); //Se escribirá el valor de la variable 'b' que se redefinió al entrar al bloque del condicional if

RESULTADO: 4151

CASO 2

for (let i = 0; i<10; i++) { //Esta línea indica el inicio de un bucle for con una variable de iteración 'i' la cual se inicializa en 0 e indica que el bucle se iniciará siempre y cuando 'i' sea menor que 10, de tal forma que en cada iteración 'i' se incrementará en 1.

document.write(i);//Dentro del bloque del bucle se irá escribiendo en el documento el valor actual que vaya adquiriendo 'i'

El bucle continuará ejecutándose hasta que 'i' sea igual o mayor que 10 , por lo tanto en cada vuelta se escribe el valor actualizado en la pantalla.

};//El bucle termina el código continúa fuera del bucle.

document.write(i);//Esta línea nos indica que fuera del bucle se intentará escribir en la pantalla el valor de 'i'. Pero como 'i' se declaró como variable let dentro del bucle , veremos que fuera del bucle , 'i' no se ha definido , por lo tanto genera una error.

RESULTADO: Sale una secuencia de números del 0 al 9 y posteriormente arroja un error , el cual viene dado al intentar escribir el valor de 'i'.

CASO 3

var z = 5// Se declara una variable 'z' a la que se le asigna el valor de '5'.

let x = z+10, y = 12;//En esta línea se declara una variable let identificada con 'x' y se le asigna el resultado de sumar z+10, o lo que es igual a 5 + 10, el resultado será 15 . También se declara una variable 'y' cuyo valor es '12'

document.write(x + y);//Se imprime la suma de los valor de 'x' y de 'y', es decir, 15 +12 , el resultado es 27.

RESULTADO:27