

# LOS TIPOS DE DATOS

“

Los **tipos de datos** le **permiten** a JavaScript **conocer** las **características** y **funcionalidades** que estarán disponibles para ese **dato**.



## NUMÉRICOS (number)

{}

```
let edad = 35; // número entero  
let precio = 150.65; // con decimales
```



Como JavaScript está escrito en inglés usaremos un punto para separar los decimales.

## CADENAS DE CARACTERES (string)

{}

```
let nombre = 'Mamá Luchetti'; // comillas simples  
let ocupacion = "Master of the sopas"; // comillas  
dobles tienen el mismo resultado
```

## LÓGICOS O BOOLEANOS (boolean)

{}

```
let laCharlaEstaReCopada = true;  
let hayAsadoAlFinal = false;
```

## OBJETO (object)

A diferencia de otros tipos de datos que pueden contener un solo dato, los objetos son **colecciones** de datos y en su interior pueden existir todos los anteriores.

Los podemos reconocer porque se declaran con llaves { }.

```
let persona = {  
  nombre: 'Javier', // string  
  edad: 34, // number  
  soltero: true // boolean  
}
```

{ }

## ARRAY

Al igual que los objetos, los arrays son colecciones de datos. Los podemos reconocer porque se declaran con corchetes [ ].

Los arrays son un tipo especial de objetos, por eso **no los consideramos como un tipo de dato más**.

Los mencionamos de manera especial porque son muy comunes en todo tipo de código.

```
let comidasFavoritas = ['Milanesa napolitana',  
  'Ravioles con bolognesa', 'Pizza calabresa'];
```

```
let numerosSorteados = [12, 45, 56, 324, 452];
```

# LOS TIPOS DE DATOS ESPECIALES

“

Los **tipos de datos especiales**  
le permiten a JavaScript determinar  
**estados especiales** que pueden  
tener los **datos**.



## NaN (NOT A NUMBER)

```
{}
```

```
let malaDivision = "35" / 2; // NaN no es un número
```

## NULL (VALOR NULO)

Lo asignamos nosotros para indicar un valor vacío o desconocido.

```
{}
```

```
let temperatura = null; // No llegó un dato, algo falló
```

## UNDEFINED (valor sin definir)

Las variables tienen un valor indefinido hasta que les asignamos un valor.

```
{}
```

```
let otraVariable; // undefined, no tiene valor  
otraVariable = "¡Hola!"; // Ahora si tiene un valor
```



**Los comentarios** son partes de nuestro código que **no se ejecutan**.

Siempre comienzan con dos barras inclinadas //

**Los usamos para** explicar lo que estamos haciendo y **dejar información útil** para nuestro equipo o para nuestro yo del futuro.



```
// Math.round() retorna el valor redondeado al entero  
más cercano.
```

```
let redondeado = Math.round(20.49);
```