**Definiciones**

* **Variables :** Una variable es un valor que puede variar o no dependiendo para que se vaya a usar, las hay de diferentes tipos, entero, booleana, null, undefined, estas variables se crean o declaran para realizar operaciones matemáticas en un programa de código, y poder obtener el resultado deseado.
* **Strings :** String se refiere a un tipo de variables enteras, compuesta por los numero – infinito hasta infinito, los números decimales no corresponden a string.
* **Funciones (argumentos, return):** Una función son las diferentes operaciones que se crean, para operar las variables; los argumentos de la función es el procedimiento y paso a paso de código que se usa para hallar un resultado. El comando return se usa para devolver el resultado que deseamos ver.
* **Declaraciones if:** La declaración if corresponde a un condicional, que permite establecer condiciones para que el código de la función se ejecute si se cumple o no la condición o condiciones dadas.
* **Valores booleanos (true, false):** las variables booleanas nos permiten definir si un valor o el resultado de una función es verdadero o falso, por lo cual son importantes para poder determinar los paso a paso de las funciones y obtener mas fácilmente los resultados.
* **`for`:** For es un bucle, el cual reproduce las operaciones que se le asignen tantas veces como se requiera, se debe determinar una condición, y un contador va aumentando hasta que se cumpla la condición dada, lo cual finaliza el bucle.
* **\* `&&`, `||`, `!`:** Se usan para realizar comparaciones entre variables u operaciones; **&&** significa Y o AND, establece una condición donde se deben cumplir varias condiciones para que se ejecute la operación, **||** significa O o OR, establece una condición donde se puede cumplir cualquiera de las condiciones para que se ejecute la operación, **!** niega una condición, por ejemplo **!=** significa diferente.
* **\* Arrays:** Un arreglo es un conjunto de elementos pertenecientes a una variable, sin embargo, el arreglo puede estar vació, se podría definir como un conjunto de gavetas para guardar variables. “las gavetas irían numeradas desde 0 hasta donde se requiera”.
* **Objetos:** El objeto encierra un conjunto de propiedades acerca de una variable.
* **Propiedades:**  es la asociación entre un nombre o llave y un valor.
* **Métodos:** Son funciones guardadas en un objeto; **.length .pop .push**
* **Bucle `for…in`:** el bucle for in funciona similar al bucle for, este recorre cada una de las claves del objeto y permite obtener el valor de cada uno.

**const** usuario **=** {

username: 'juan.perez',

password: 'loremipsumpwd123',

lovesJavascript: **true**,

favoriteNumber: 42

};

**for** (**let** clave **in** usuario){

console.log(clave);

console.log(usuario[clave]);

}

* **Notación de puntos vs notación de corchetes:**

Una vez que tengamos los pares clave-valor, podemos acceder a esos valores llamando al nombre del objeto y la clave. Hay dos formas diferentes de hacer esto, usando puntos o usando corchetes.

Con la notación de puntos podemos llamar al nombre del objeto, un punto y el nombre de la clave. Así como llamamos a la propiedad .length en una matriz. La propiedad de longitud es un par de clave-valor.

user.lovesJavascript; *// true*

user.username; *// juan.perez*

La notación de corchetes es como llamar a un elemento en una matriz, aunque con corchetes debemos usar una cadena o número, o una variable que apunte a una cadena o número. Se puede llamar a cada clave envolviéndola con comillas:

**const** passString **=** 'password';

user['lovesJavascript']; *// true*

user['username']; *// juan.perez*

user[passString]; *// loremipsumpwd123*

Generalmente, verás que los corchetes casi siempre se usan con variables.