1. En un archivo de texto separado que debes crear, escribe explicaciones de los siguientes conceptos como si se lo estuvieras explicando a un niño de 12 años. Hacer esto te ayudará a descubrir rápidamente cualquier agujero en tu comprensión.

**\* Variables:**

Las variables ocupan un lugar en la memoria de la computadora, son como lugares reservados para guardar determinada información. Para crear una variable, hay que declararla con la palabra reservada **var** y luego ponerle un nombre, que sería el **identificador de la variable**, por ejemplo, **var** nombre, donde nombre el identificador de la variable. Opcional, dependiendo de nuestras intenciones, le podremos asignar un valor, con el símbolo **=,** que viene siendo un **símbolo de asignación**, es decir, que asigna un valor que nosotros le demos a la variable. Por ejemplo, a la variable nombre le voy a asignar un valor de ‘Nicolas’. Lo puse entre comillas porque como es un nombre, viene siendo como una cadena de caracteres, y JavaScript dice que una cadena de caracteres tiene que ir entre comillas, ya sea simples o dobles. Podríamos asignarle un número, valores booleanos (true o false), entre otros datos.

Las variables pueden cambiar de valor, contrario a las constantes.

El valor que nosotros le asignemos será el valor de la variable, tomando en cuenta el valor más actualizado de la misma.

**\* Strings**

Los **strings**, vienen siendo una cadena de caracteres, es decir, uno o más caracteres encerrados entre comillas dobles o simples.

Por ejemplo:

‘Continente americano’

**\* Funciones (argumentos, return)**

Las funciones, son una especie de herramienta que nosotros nos podemos crear, para usar un código determinado **n** veces. Esto para no estar repitiendo la codificación varias veces, si yo puedo realizar una función que me calcule la edad de una persona, y tengo un listado de 10 personas, que les tengo que calcular la edad, no tengo que estar escribiendo código para cada una de esas 10 personas, basta con crear un bloque de código que haga los cálculos para cada una de esas 10 personas. Este bloque de código se le va a llamar **función**.

Las funciones se declaran con la palabra reservada **function**. Pueden tener o no **argumentos**, que vienen siendo los datos que nosotros le queremos pasar o ingresar a la función para que la misma realice sus cálculos y que haga las operaciones deseadas, y nos dé una respuesta o respuestas deseadas, con solo invocar a la función.

La palabra reservada **return**, sirve para retornar un dato determinado de una función, esta palabra es de mucha utilidad, ya que, si yo quiero extraer un dato, de una función lo hago con la palabra **return**, que me retorna el dato, y que luego ese dato lo puede guardar en una variable, si así lo quiero, para poder usarlo en el desarrollo del programa. Muy importante que cuando se usa la palabra **return** y retorna un dato, ahí se detiene la ejecución del código, si yo tengo código debajo de **return**, este código ya no se ejecutará.

**\* Declaraciones if**

Las declaraciones IF, son declaraciones que nos sirven para poder tomar una decisión, son declaraciones de toma de decisiones, es decir, dependiendo de la decisión tomada se ejecuta o no el código.

**\* Valores booleanos (true, false)**

Los valores booleanos son solamente dos: **true** o **false**, **verdadero** o **falso** respectivamente, estos valores son resultado de la evaluación que Javascript realiza a un bloque de código. Es decir, si 2+2=4, verdadero, Javascript lo toma como true, ahora si el resultado no fuese 4, y fuese otro número, tomando la misma expresión, Javascript lo tomaría como false. Estos dos valores booleanos, tienen muchas aplicaciones en Javascript, las palabras true y false, son palabras reservadas de Javascript, esto quiere decir, que en ningún momento se deben de tomar estos nombres, para declarar alguna variable.