





## Tipado de variables

## Errores en tiempo de escritura (linter)

## Validación de objetos dentro de objetos

## Tipado de respuestas http

## Auto completado dependiendo de las variables

Clases y módulos (ES6)

Errores porque se sobre escriben variables, clases o

## Errores porque una variable no estaba definida.

## Errores porque no se tiene idea cómo trabaja una función.

### funciones.

## Errores porque el objeto no tiene la propiedad.

# {dev/talles}