

## HINTS

### CONSEJOS CONCEPTUALES:

- Algunas de estas nuevas características en JavaScript pueden resultar confusas al principio; por ello, lo mejor que puedes hacer es ir probando cada una por separado, comparándolas con la forma tradicional de escribirlas.
- Recuerda que una vez que hagas la desestructuración de un objeto, no podrás usar el nombre de esas variables dentro del alcance en el que te encuentres. En caso de hacerlo, generarás un error indicando que el identificador ya ha sido declarado.
- Respecto al uso de template literals, recuerda que si ocupas el signo `${}` y lo dejas vacío, tendrás un error de sintaxis. Ten en cuenta que siempre debes pasar un valor dentro de las llaves.
- Recuerda que siempre que declares una variable, su alcance dependerá de donde haya sido declarada, por lo que debes tener en cuenta esto al momento de definirlas. Así mismo, ser muy cuidadoso respecto a las que si cambiarán su valor, y a las que no; con ello evitarás errores dentro de tu programa.
- También recuerda que, en una función de flecha en una sola línea, se pueden omitir las llaves para definir su cuerpo; pero en este caso, la palabra `return` estará implícita en la función. Si tu función necesita más de una línea para ser entendida, debes agregar las llaves para declarar su cuerpo.
- Para aprender rápido los conceptos revisados en el presente CUE, la práctica es clave. Crea objetos de prueba, desarrolla tus propios ejercicios, y compara ambas formas de realizar una misma tarea. No es necesario retener toda la información de memoria, solo practicando estos conceptos lograrás entenderlos mejor, y así mismo, hacer un uso más óptimo de ellos. Puedes probar creando tu propio archivo con todos los ejemplos que quieras, y los cuales te ayuden a recordar la sintaxis en caso de que la hayas olvidado.