HOMERWORK JI: intro javascript

1. Explicación de conceptos a un niño de 12 años

* Variables: funcionan como un contenedor donde puedes meter cosas y al cual le puedes poner un nombre.
* Strings: son un tipo de dato y representan texto, se caracterizan por que el texto siempre va dentro de comillas, ejemplo: “carro rojo”
* Funciones: las funciones permiten agrupar código que luego puedes reutilizar.

Los argumentos de una función especifican los parámetros que puede tener esa función para hacer algo o dar(devolver) un resultado.

* Declaraciones if(): permiten controlar el flujo de desarrollo de una función.
* Valores booleanos: son un tipo de dato que solo pueden tener un valor, false o true. Esto puede representar un sí o no, antes o después, arriba o abajo, verdadero o falso (creo jeje).

HOMERWORK Js II:

1. Explicación de conceptos a un niño de 10 años

* ***for:*** es una herramienta que repite algo muchas veces y tú puedes controlar cuantas veces quieres que se repita.
* ***&&:***  Significa “y…”. Es una herramienta que te permite comparar o comprobar entre varias cosas.
* ***||:*** Significa “o…”. Es una herramienta que te permite comparar o comprobar entre varias cosas.
* ***!:*** Significa “no…”. Es una herramienta que te permite hacer una negación de algo.

HOMEWORK JS III:

1. Explicación de conceptos a un niño de 15 años

* ARRAYS: es una lista de cosas ordenadas de menor a mayor empezando desde el cero.

HOMEWORK JS IV:

1. Explicación de conceptos a una niña de 14 años

* OBJETOS: son cosas que tienen formas, colores, tamaños y así.
* PROPIEDADES: son estos colores, tamaños, formas y así que tienen los OBJETOS.
* METODOS: son cosas que tienen los objetos que les permiten hacer algo, por ejemplo, contar o decir algo.
* BUCLE FOR…IN: te permite ver las cosas que tiene el objeto, pero en desorden.
* .método vs [ ]: hacen lo mismo pero cuando usas [ ] tiene que colocar lo que va adentro entre comillas, así [“ ”], a menos que vayas a asignarle una PROPIEDAD al objeto. Cuando usas .método no tienes que usar comillas.

HOMEWORK JS V:

1. Explicación de conceptos a un niño de 12 años

* PROTOTYPE: es una versión de un objeto que tiene propiedades predeterminadas o personalizadas por el usuario.
* CONSTRUCTORS: son plantillas que sirven para crear objetos bajo una misma clase, esto permite que todos los objetos con esa clase compartan propiedades similares.

HOMEWORK JS VI:

1. Explicación de conceptos a un niño de 12 años

* FUNCIONES CALLBACK: son funciones que se pueden colocar como argumentos o parámetros de otras funciones. Y que pueden heredar variables y parámetros de las funciones que las contienen permitiendo su uso en la función callback.