*// Comentario en la consola del navegador a través de console.log()*

console.log("Hola desde Cheatsheet JS");

*// Variables y constantes*

*// Las constantes no pueden ser modificadas*

const userName = "Marta";

*// Si intentamos modificar la constante nos da un error en la consola*

/\*userName = "Miguel";\*/

console.log(userName);

*// Variables que si se pueden modificar "let"*

let age = 34;

age = 35;

console.log(age);

*// El demonio hecho variable*

var demon = "var";

*// Esta variable además de poderse modificar, es de carácter global,*

*//por lo que es muy fácil que acabe sobreescribiéndose*

demon = "let";

*// Tipos de datos*

*// Datos simples*

*// string*

*// Son cadenas de texto. Siempre se van a representar con comillas simples o dobles*

*const welcome = "Bienvenido a JS"*

*// number*

*// Son números, tanto decimales como enteros*

const km = 340;

*// boolean*

*// Son valores que van a ser siempre verdadero o falso. Se representan con las palabras reservadas true o false*

const isAlive = true;

*// undefined*

*// Quiere decir que esa variable no está definida. No debe confundirse con null*

let academy;

console.log(academy);

*// null*

*// Esta variable si que tiene un valor y su valor es "ninguno"*

let address = null;

console.log(address);

*// Datos complejos*

*// objets*

*// Los objetos se crean igual que cualquier otra variable pero para crearlos utilizaremos las llaves {}*

*// Dentro de los objetos lo que vamos a tener van a ser: propiedad/valor o key/value*

*// Para darle valor a la propiedad se utilizan los dos puntos ":"*

*// Cada propiedad va separada por coma*

const user = {

name: "Marta",

surname: "deHaro",

age: 27,

address: {

street: "Calle Larios",

number: 5,

}

}

*// Para acceder a alguna propiedad de nuestro objeto, se hará a través de un punto*

*console.log(user.address);*

*// array / listas*

*// Los array son listas de elementos (string, number, objetos, array)*

*// Los array están siempre compuestos por el mismo tipo de elementos*

*// Se representan ocn los corchetes []*

const notes = [4, 6, 8, 3, 7, 8];

const student = [

{ name: "Marta", surname: "deHaro" },

{ name: "Miguel", surname: "Millán"},

{ name: "Nacho", surname: "Viano"}

];

*// Para acceder a un elemento de esa lista se hace con los corchetes y dentro de ellos la posición a la que queremos referenciar*

console.log(student[1].surname);

*// Functions*

*// Comparaciones / Asignaciones*

*// Asignación*

*// Para asignarle un valor a una variable se utiliza un solo igual "="*

const x = 4

*// Doble igual "=="*

*// Con el doble igual estamos comparando si dos variables tienen el mismo valor*

*// independientemente de su tipo*

const a = 2;

const b = 2;

console.log(a==b); //----> true

*// Triple igual "==="*

*// Compara dos variables incluyendo su tipo. Para que sea true tienen que ser estrictamente iguales*

const c = 3;

const d = 3;

console.log(c === d); //------> true

*// Diferente de "!="*

*// Compara si dos variables son distintas independientemente de su tipo*

const f = "2"

const h = 2

console.log(f != h); //----> false

*// Estrictamente diferente "!=="*

*// Compara el valor de dos variables incluyendo su tipo*

console.log(f !== h); //-----> true

*// Condicionales*

*// Se utilizan cuando queremos tener un resultado dependiendo de si se cumplen o no las condiciones*

const isDemon = demon === "var" && isAlive === false; //----> false

*// && significa "y", y lo que comprueba es que las condiciones se cumplan*

console.log(isDemon);

const isGod = demon !== "var" || isAlive === true;

*// "||" significa "o", y lo que comprueba es que una de las condiciones se cumple*

*// Negación*

*// Se utiliza la exclamación para cambiarle el valor a un elemento booleano*

const isDead = !isAlive;