1. Un Algoritmo in informatica è un insieme di passi di step necessari per avere un risultato, per risolvere un problema. Dando dei dati per ogni operazione, per esempio eseguire una ricetta inserendo vari ingredienti e vari step (Es. Aggiunti la farina, il latte lo zucchero) allo stesso modo un algoritmo permette dando degli input (Es. Aggiunti la farina, il latte lo zucchero) di arrivare ad un output ovvero il risultato della nostra ricetta.
2. La variabile è un contenitore di informazioni al cui interno sono contenute le costanti ovvero il valore della mia variabile. Le variabili devono avere nomi parlanti ovvero che identificano facilmente il loro contenuto. I nomi delle variabili seguono la convenzione detta camelCase ovvero la prima lettera di una parola minuscola e la lettera della parola successiva maiuscola (Es. myVariable). In un certo senso una variabile è come una ciotola a cui è attaccata un’etichetta che la identifica, all’interno di essa possiamo inserire varie informazioni che possiamo indicare come ingredienti (Zucchero,latte,uova). La keyword per indicare una variabile è let (es. Let zucchero, Let,uova), una volta dichiarata bisogna dargli un valore (Es zucchero = 100).
3. null e undefined non sono la stessa cosa. La differenza tra null e undefined è sottilissima ma sostanziale, Viene restituito null quando una variabile ha assegnato un valore nullo. Undefined invece indica una variabile che non ha un valore quindi una variabile a cui non è stato assegnato nessun valore.