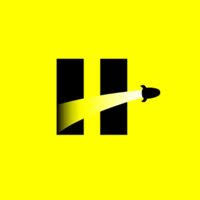
**HENRY**

****

**CARRERA: DESARROLLADOR WEB FULL STACK.**

**HOMEWORK 02-JS-I**

**Autor: Matias, Peralta.**

**Homework: Introducción a JavaScript**

**Instrucciones**

1. En un archivo de texto separado que debes crear, escribe explicaciones de los siguientes conceptos como si se lo estuvieras explicando a un niño de 12 años. Hacer esto te ayudará a descubrir rápidamente cualquier agujero en tu comprensión.
   * Variables
   * Strings
   * Funciones (argumentos, return)
   * Declaraciones if
   * Valores booleanos (true, false)
2. Explicaciones de conceptos

* Variables, es una forma de almacenar el valor de alguna cosa que será utilizada y poder mostrar lo que creamos. Por otro lado, existen algunas clasificaciones. En primer lugar, utilizaremos “var” para declarar una variable y además es una forma genérica y simple para poder utilizarla “var” = “variable”, por ejemplo, **var** nombre = “Matias”;. En segundo lugar, encontraremos la clasificación “let”, la misma es una palabra clave que nos asignara un valor similar a “var” pero se comporta diferente, por ejemplo, **let** apellido = “Peralta”;. En tercer lugar, tenemos a “const” el mismo nos hace referencia a la palabra “constante” por ende todo lo que se encuentre allí no se podrá cambiar, por ejemplo, **const** comidafavorita = “Asado”;. Y por último, existe “console.log.” este método nos mostrara en nuestra consola todo lo que hayamos puesto entre paréntesis “()” dentro de las variables que hayamos creado, por ejemplo, **console.log**();.

* Strings, en la programación los “strings” significan que son bloques de texto que se definen entre comillas (simples o dobles). Dentro de la programación cualquier texto que veamos entre comillas simples o dobles es un string. Por ejemplo, **var** minombre = “Matias”;
* Funciones (argumentos, return), las funciones son herramientas muy importantes y se llaman *callable objects* u objetos que podemos invocar, y en la programación podremos realizar muchas cosas. Por un lado cuando debamos realizar una función en nuestra consola pondremos **function** miFuncion () {}, **var** otraFuncion = **function (){};, var** yOtra = () => {};. Una vez sabido esto nos encontraremos argumentos dentro de las funciones por ejemplo,

**function logHola(nombre){**

**console.log('Hola, ' + nombre);**

**}**

**logHola('Matias');**

Por último la función “return”, nos permitirá devolver algo que nosotros queramos, por ejemplo si queremos hacer una suma nos devolverá el resultado de la misma en la consola se debería ver algo así,

**function** sumarDosNumeros (a, b) {

**var** suma = a + b;

**return** suma;

}

sumarDosNumeros (2, 2) //4

* Declaraciones “if”, este flujo de control nos permitirá devolver si alguna cosa o algún valor es verdadero o falso y en nuestra consola lo debemos colocar como “true” (verdadero) y “false” (falso).
* Valores booleanos: los mismos significan que tienen dos valores, activar o desactivar, 1 o 2, verdadero o falso. En la programación los utilizamos para decir verdadero (true) o falso (false). Puede parecer algo simple pero con el tiempo tendrá sus complicaciones. Por ejemplo, **var** meencantahenry = **true;**