**Kết nối giữa 2 thế giới: Biến <Variable>**

Biến giúp chúng ta lưu giữa thông tin

1. **A variable**

Một biến là tên lữu trữ của data. Chúng ta có thể sử dụng biến để lưu trữ mọi thứ trên đời

let message;

message = 'Hello'; // store the string

let message = 'Hello!'; // define the variable and assign the value

* **Chú ý: *var*** thay cho let. Nó cũng gần giống như let
* Khai báo 2 lần có thể gây ra lỗi.

let message = "This";

// repeated 'let' leads to an error

let message = "That"; // SyntaxError: 'message' has already been declared

1. **Tên biến**

A, Tên biến chỉ thể bao gồm chữ, số và các biểu tượng $, \_

B, Kí tự đầu tiên không thể là một số

let userName;

let test123;

Khi tên biến bao gồm nhiều từ thì thông thường được viết bằng kiểu camelCase (Chữ đầu tiên không viết hoa, các chữ cái đầu tiên của các từ khác thì được viết hoa)

let $ = 1; // declared a variable with the name "$"

let \_ = 2; // and now a variable with the name "\_"

alert($ + \_); // 3

* tên biến có phân biệt chữ hoa chữ thường apple và applE là khác nhau
* Các chữ không phải chữ latin cũng được cho phép nhưng không nên

let имя = '...';

let 我 = '...';

Các từ khoá thì không thể dùng để đặt tên: var, let, class, return, …

let имя = '...';

let 我 = '...';

1. **Constants (hằng số)**

Khai báo một biến mà không thay đổi được giá trị ta sử dung const

const myBirthday = '18.04.1982';

Khi một thằng programer chắc chắn rằng một biến không thay đổi giá trị thì người ta khai báo const để đảm bảo chắc chắn và giao tiếp với mọi người.

* Các hằng số thường được đặt tên viết hoa tất cả chữ cùng dấu \_ giữa các từ dùng để thay thế cho các giá trị khó nhớ

Ví dụ:

const COLOR\_RED = "#F00";

const COLOR\_GREEN = "#0F0";

const COLOR\_BLUE = "#00F";

const COLOR\_ORANGE = "#FF7F00";

// ...when we need to pick a color

let color = COLOR\_ORANGE;

alert(color); // #FF7F00

Những hằng số mà giá trị được tính trong quá trình thực thi chương trình thì được khai báo bình thường:

onst pageLoadTime = /\* time taken by a webpage to load \*/;

1. **Cách đặt tên đúng**

Cách đặt tên là kĩ năng cực kì phức tạp. Thông thường ta đọc code nhiều hơn là viết nên ông nào đặt tên biến linh tinh thì chỉ có mà vứt.

* Có một số những luật đặt tên như sau:

+ Sử dụng tên mà người ta có thể đọc được: userName, shoppingCart

+ Tránh xa các tên viết tắt như a, b, c, d

+ Đặt tên mô tả tối đa và xúc tích

+ Đồng ý với điều khoản đặt tên trong team và trong chính bạn

+ Nên đặt biến mới thay vì tái sử dụng những biến cũ.