

Variáveis

Armazene informações, controle dados, e programe com lógica!

O que é uma variável?

Uma **variável** é como uma **caixinha com nome**, onde você guarda um valor (número, texto, etc.) para usar depois no seu código.

```
let nome = "Ana";
```

Aqui, a variável nome está guardando o valor "Ana".

Curso JavaScript #05 - Declarando variáveis



Pra que servem?

- Guardar informações
- Reutilizar valores no código
- Tornar o código mais dinâmico e organizado

Como declarar variáveis?

No JavaScript moderno, usamos três palavras-chave:

let → variável que pode mudar:

```
let idade = 25;  
idade = 26;
```

A variável idade começou com 25 e depois foi atualizada para 26. Isso é possível com let.

const → valor fixo (constante):

```
const nome = "Livia";  
console.log(nome); // Vai mostrar: Livia  
  
// nome = "Marina"; → Isso dá erro! ❌
```

Quando usamos const, o valor **não pode ser alterado**. Ele é **imutável**.

var → antiga, não é mais recomendada (evitar em códigos novos).

var ainda funciona, mas tem comportamentos confusos. Hoje em dia, damos preferência a let e const.

```
var idade = 20;  
console.log(idade); // Vai mostrar: 20  
  
idade = 21;  
console.log(idade); // Agora mostra: 21
```

As diferenças entre var, let e const



Colocando a mão na massa!

Vamos praticar:

1. Crie uma variável que armazene seu nome e exiba no console.
2. Crie uma variável para sua idade e exiba uma frase no console usando nome e idade.
3. Crie uma variável com sua cor favorita e depois mude o valor para outra cor.
4. Crie uma constante com sua cidade natal e tente mudar o valor dela (observe o que acontece).
5. Crie três variáveis com tipos diferentes de dados: um número, um texto e um valor booleano.
6. Use o comando `typeof` para exibir o tipo de cada uma das variáveis criadas no exercício anterior.
7. Crie uma variável com um número, depois crie outra variável somando esse número com 10 e exiba o resultado.
8. Crie duas variáveis com números diferentes, troque os valores entre elas e exiba o resultado no console.