**RESUMEN UNIDAD 2**

**1. Conceptos básicos para iniciar a programar:** Para comenzar a programar, es fundamental entender algunos conceptos esenciales:

**Variables:** Son datos que se almacenan en memoria y pueden cambiar su valor durante la ejecución de un programa

**Sintaxis:** Son las reglas y estructuras que deben seguirse al escribir código en un lenguaje de programación determinado. En el contenido de la unidad 2 aprendí la sintaxis de JavaScript, donde las variables se declaran con var o como actualmente se realiza con let.

**2. Tipos de datos y operadores:** Los tipos de datos y operadores son fundamentales en la programación, ya que permiten manipular y trabajar con datos:

**Tipos de datos:**

**Numéricos:** Incluyen enteros (int) y flotantes (float).

**Cadenas de texto:** Representadas por el tipo string o str.

**Booleanos:** Representan valores de verdadero (true) o falso (false).

**Estructuras de datos:** Como listas, tuplas y diccionarios.

**Operadores**

**Aritméticos:** Suma (+), resta (-), multiplicación (\*), división (/).

**Relacionales:** Mayor que (>), menor que (<), igual a (==).

**Lógicos:** AND, OR, NOT.

**3. Estructuras de Control Condicionales:** Las estructuras de control condicionales permiten tomar decisiones en el flujo del programa:

if: Ejecuta un bloque de código si una condición es verdadera.

else: Ejecuta un bloque de código si la condición del if no es verdadera.

elif: Se utiliza para verificar múltiples condiciones.

**4. Estructuras de control de bucles:** Los bucles permiten ejecutar repetidamente un bloque de código mientras una condición sea verdadera. Esto es útil cuando tenemos instrucciones que hay que repetir varias veces.

for: Itera sobre una secuencia (como una lista, tupla o rango) y ejecuta un bloque de código por cada elemento.

while: Ejecuta un bloque de código mientras una condición sea verdadera.