**Proceso instalación Visual Studio Code**

**Paso 1:** Escribimos en Google Visual Studio Code y seleccionamos donde dice “Download”.



**Paso 2:** Seleccionamos el sistema operativo que tenemos y lo descargamos.



**Paso 3:** Al darle clic nos descargará un .exe, al cual le daremos clic encima.



**Paso 4:** Lee y acepta el acuerdo de licencia. Haz clic en Next para continuar.



**Paso 5:** Puedes cambiar la ubicación de la carpeta de instalación o mantener la configuración predeterminada. Haz clic en Next para continuar.



**Paso 6:** Elige si deseas cambiar el nombre de la carpeta de accesos directos en el menú Inicio o si no deseas instalar accesos directos en absoluto. Haz clic en Next.



**Paso 7:** Selecciona las tareas adicionales, por ej. crear un icono en el escritorio o añadir opciones al menú contextual de Windows Explorer. Haz clic en Next.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Paso 8:** Haz clic en Install para iniciar la instalación.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Paso 9:** El programa está instalado y listo para usar. Haz clic en Finish para finalizar la instalación y lanzar el programa.



**Creación de archivos y carpetas**

**Paso 1:** Creamos una carpeta raíz. En nuestro caso la llamaremos “funcionflecha”.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**Función Flecha**

**Paso 1:** Para abrir el Visual Studio Code, haremos lo siguiente: Dentro de la carpeta raíz, en la barra superior, escribiremos cmd y le damos enter.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**Paso 2:** Eso nos abrirá una terminal, solo tendremos que escribir “code .”.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 3:** Esto nos abrirá el visual studio code. Ahora, ya que estamos dentro, crearemos un archivo llamado “funciónflecha.js” dándole click derecho a la barra de la izquierda y luego click izquierdo en “new file” o “nuevo archivo”

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

**Paso 4:** Llamaremos el archivo “funcionflecha.js”

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Paso 5:** Ahora vamos a instalar algunas extensiones necesarias para mirar nuestra función flecha en la consola, dándole click izquierdo en el símbolo señalado por la flecha

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

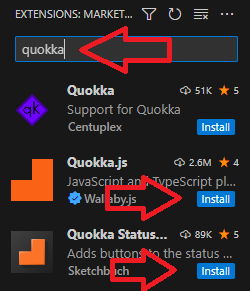
Descripción generada automáticamente

**Paso 6:** Ahora nos saldrá esta pestaña y en la barra de búsqueda colocamos “quokka”

Una captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Paso 7:** Ahora instalamos los 2 señalados por la flecha



**Paso 8:** Ahora podemos mirar que no sale la opción para instalar, vamos a reiniciar nuestro visual studio code

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

**Paso 9:** Ahora vamos a seleccionar de nuevo nuestro archivo.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

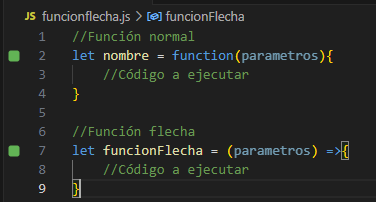
**Paso 10:** En caso de que se haya instalado correctamente nos saldrán estas opciones en la parte inferior

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

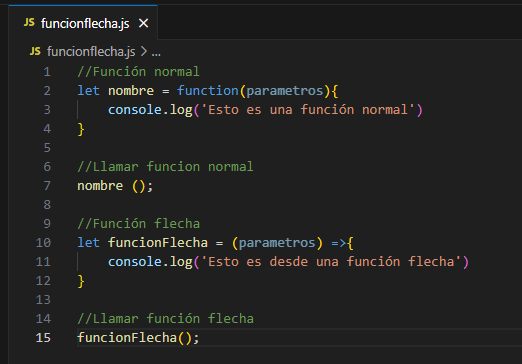
Descripción generada automáticamenteForma

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Paso 11:** Ahora comenzaremos creando una función normal llamada “nombre” (línea 2) y una función flecha llamada “funcionFlecha” (línea 7) como podemos observar ambos pueden recibir parámetros, pero observamos una diferencia en la sintaxis observando que la función flecha es más utilizada para hacer la sintaxis un poco más corta y predecible omitiendo código como “function”.



**Paso 12:** Ahora colocamos código para que se imprima un mensaje en la consola con ambas funciones (línea 3 y línea 11) y además llamaremos a las dos funciones para observarlas en la consola (línea 7 y línea 15)



**Paso 13:** Ahora gracias a las extensiones antes instaladas escogemos la siguiente opción para que se abra la consola.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Paso 14:** Así se ve la consola y podemos observar que ambas de imprimes individualmente.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**Paso 15:** Como nos vamos a centrar en la función flecha vamos a borrar todo lo de la función normal, solo lo hemos puesto para conocer ambas y ver un poco sus diferencias.

Texto

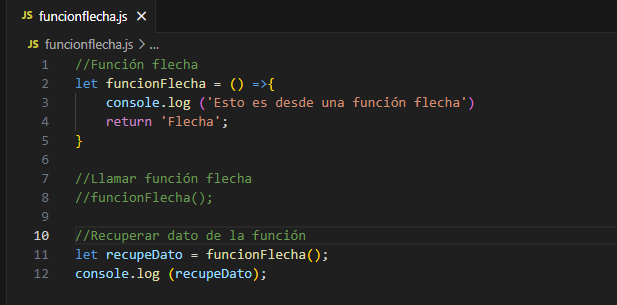
Descripción generada automáticamente

**Paso 16:** Ahora vamos a hacer que nuestra función flecha retorne un string que diga “flecha” (linea 4)

Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 17:** Ahora vamos a comentar donde llamamos anteriormente la función (linea 8) y vamos a recuperar el dato que hemos decidido retornar anteriormente capturándolo en un dato (línea 11) y lo imprimiremos en la consola (línea 12)



**Paso 18:** En nuestra consola podremos observar como muestra el dato que le pusimos a retornar

Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 19:** Hay otra manera de hacerlo, lo primero que haremos será comentar lo anterior (línea 11 y línea 12) y vamos a imprimir en la consola directamente el valor de funcionFlecha (línea 15)

Texto

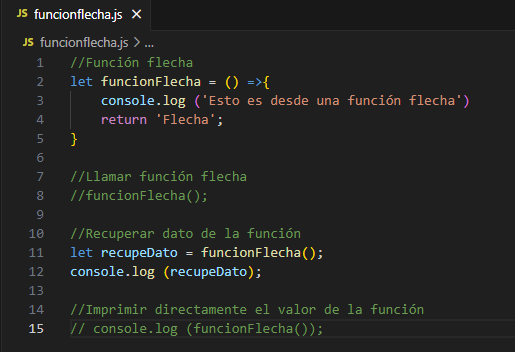
Descripción generada automáticamente

**Paso 20:** Y observamos que se imprime correctamente en consola

Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 21:** Sin embargo, esta última opción no es algo correcto ya que no se podrá llamar debajo de nuevo a menos que coloquemos todo de nuevo, ya que no esta almacenada la respuesta en una variable. Así que vamos a comentar de nuevo lo que acabamos de hacer (línea 15) y vamos a des comentar lo anterior (línea 11 y 12)



**Paso 22:** Ahora que tenemos de nuevo el dato almacenado en una variable vamos a podemos hacer cosas como concatenarla de la siguiente manera (línea 17)

Texto

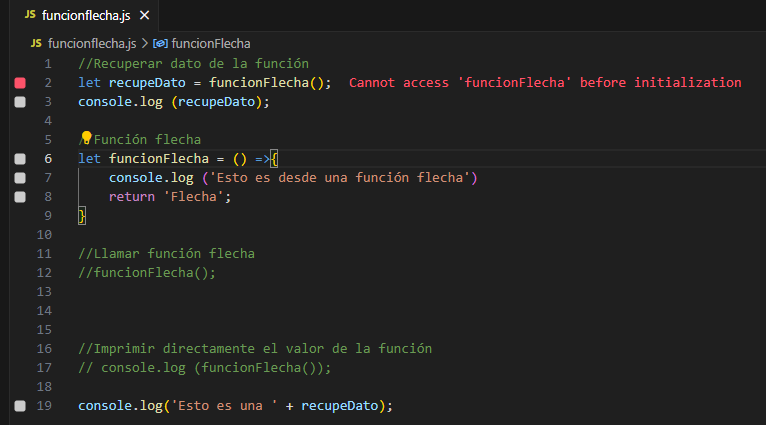
Descripción generada automáticamente

**Paso 23:** Ahora podemos observar como en la consola imprime todo ya concatenado.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 24:** Esta prueba no la realices es simplemente para que veas que si tratas de llamar una función flecha (línea 2) antes de ser inicializada (línea 6) enviará un error así que debes tener mucho cuidado de primero inicializar las funciones y luego llamarlas.

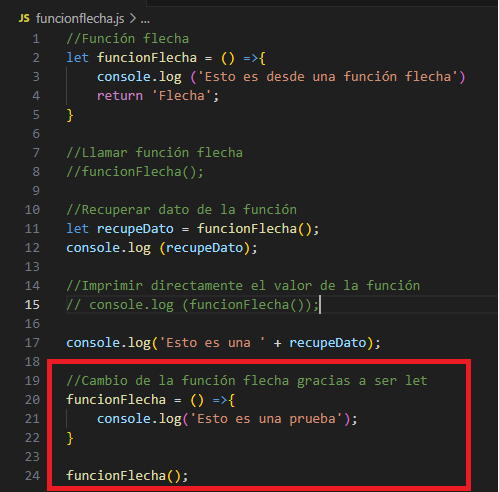


**Paso 25:** Ahora te explicaré la el por qué la función flecha es una variable y no una constante.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Paso 26:** Como podemos ver abajo podemos cambiar lo que retorna la funcionFlecha (línea 20) y llamarla de nuevo (línea 24)

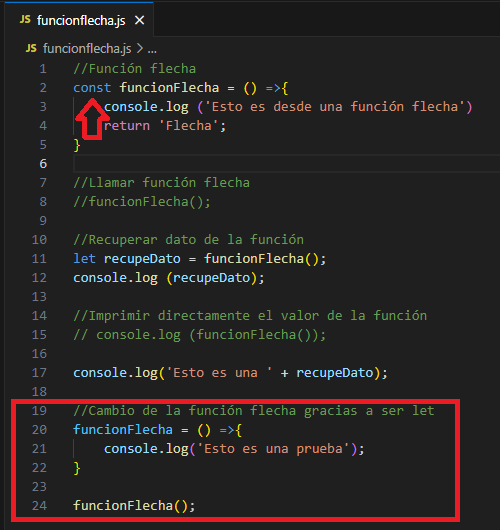


**Paso 27:** Y en la consola podemos ver cómo, aunque llame de nuevo a la función flecha lo que retorna ya está cambiado.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

**Paso 28:** Sin embargo, si colocamos la “funcionFlecha” como una constante y tratamos de cambiar la función abajo nos enviará un error en la consola.



**Paso 29:** Como podemos ver en la consola el error que envía así que se podría decir que al declarar una función flecha con let, puedes reasignarla usando let nuevamente después de su declaración. Por otro lado, si declaras una función flecha con const, no puedes reasignarla a otra función o valor después de su declaración. La elección entre let y const depende de si necesitas o no reasignar la función y de si deseas evitar accidentalmente su reasignación en tu código.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 30:** Así que ponemos de nuevo la función flecha como variable y ahora ya conoces la función flecha y algunas de sus funciones!

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente