

# Javascript Intermedio



2024-03 —



10 min.

# Operador Y (and)

```
const meQuieroIr = true;
const mePuedoIr = true;

if (meQuieroIr && mePuedoIr) {
  console.log("Me voy");
} else {
  console.log("Me quedo");
}
```

# Operador O (or)

```
const meQuieroIr = false;
const mePuedoIr = true;

if (meQuieroIr || mePuedoIr) {
  console.log("Me voy");
} else {
  console.log("Me quedo");
}
```

# Conversión a number

```
const numberString = "123.15";

console.log(numberString); // "123.15"
console.log(parseInt(numberString)); // 123
console.log(parseFloat(numberString)); // 123.15
console.log(+numberString); // 123.15

// Todos los 3 son de tipo "number".
```

# Conversión a number

```
const booleanString = true;  
  
console.log(booleanString); // true  
console.log(+booleanString); // 1
```

# Number como boolean

```
const conditional = 1;

if (conditional) {
  console.log("Exito");
}
```

# Truthy & Falsy

**Truthy** es cualquier valor que es considerado **true**, cuando interpretado como booleano.

**Falsy** es cualquier valor que es considerado **false**, cuando interpretado como booleano.

# Truthy

Todo valor es truthy, a menos que sea falsy.



# Falsy

Los siguientes valores son falsy:

- false
- 0 ó -0
- 0n ó -0n (*0 como BigInt*)
- "" (*Una string vacia*)
- null
- undefined
- NaN (*Not a Number*)
- document.all (*Deprecado*)

# Operador 'No'

```
const conditional = true;

if (!conditional) {
  console.log("Exito");
}
```

# Operador 'No'

```
const conditional = true;

if (!!conditional) {
  console.log("Exito");
}
```

# Operador 'No'

```
const conditional = true;

if (!!!conditional) {
  console.log("Exito");
}
```

# Operador 'No'

```
const conditional = 1;  
  
if (!conditional) {  
  console.log("Exito");  
}
```

# Operador 'No'

```
const conditional = 1;
```

```
if (!!conditional) {  
  console.log("Exito");  
}
```

# Brevidad & Funciones

```
function isEven(number) {  
  if (number % 2 === 0) {  
    return true;  
  } else if (number % 2 === 1) {  
    return false;  
  }  
}
```

# Brevidad & Funciones

```
function isEven(number) {  
  // number % 2 es 1 ó 0  
  // si es 0, el numero es par  
  // si es 1, el numero es impar  
  if (number % 2) {  
    return false;  
  } else {  
    return true;  
  }  
}
```



# Brevidad & Funciones

```
function isEven(number) {  
  // el valor que se retorna es *lo opuesto*  
  // del condicional del if, aprovechemos  
  if (number % 2) {  
    return !(number % 2);  
  } else {  
    return true;  
  }  
}
```

# Brevidad & Funciones

```
function isEven(number) {  
  // tambien en el else  
  if (number % 2) {  
    return !(number % 2);  
  } else {  
    return !(number % 2);  
  }  
}
```

# Brevidad & Funciones

```
function isEven(number) {  
  // entonces el if sobra...  
  return !(number % 2);  
}
```

# Brevedad & Funciones

```
function isEven(number) {  
  // alternatively...  
  return number % 2 === 0;  
}
```

# Objetos

# Objetos

```
// esto es un objeto
const perro = {
  raza: "Labrador",
  edad: 4,
  nombre: "Tequila",
  muerde: false,
  juzga: true,
};

console.log(perro.nombre); // "Tequila"
console.log(perro["muerde"]); // false
```

# Objetos

```
const perro = {  
  raza: "Labrador",  
  edad: 4,  
  nombre: "Tequila",  
  muerde: false,  
  juzga: true,  
};  
  
const campo = "juzga";  
console.log(perro[campo]); // true
```

# Objetos

```
const perro = {  
  raza: "Labrador",  
  edad: 4,  
  nombre: "Tequila",  
  muerde: false,  
  juzga: true,  
};  
  
perro.nombre = "Whiskey";  
perro["muerde"] = true;  
  
console.log(perro.nombre); // "Whiskey"  
console.log(perro.muerde); // true
```



# Vectores / Arrays

```
const estudiantes = [  
  {  
    nombre: "Martin Elias",  
    velocidad: 9001,  
  },  
  {  
    nombre: "Diomedes",  
    numHijos: 9002,  
  },  
];
```

# Vectores / Arrays

```
console.log(estudiantes.length); // 2  
console.log(estudiantes[0].velocidad); // 9001  
console.log(estudiantes["1"].numHijos); // 9002
```



# Están listos para el parcial!