En esta clase vamos a hablar sobre lo que son las variables declaradas con Let it comes aunque yo sé

que más de uno tal vez se ofende porque digo o digo una variable lo que realmente declaró una constante

pero yo les voy a explicar por qué voy a borrar todo esto sólo voy a dejar la función anónima anonimato

invocada para que no tengamos el error que salía acá.

Pero si ustedes quieren lo pueden dejar así o ahorrarse todo eso pero trabajamos de esta manera para

evitar ciertos inconvenientes.

Qué es lo que vamos a hacer.

Bueno recordando haciendo un pequeño paréntesis ustedes no van a tener que hacer esto cuando estén trabajando

en angular.

Esto es solo para prevenir el error que nos diga que ya teníamos una variable declarada en otro lugar.

EC Ustedes allá afuera posiblemente han visto declaraciones de variables.

Algo así Bahr mensaje mensaje sino mensaje igual a Hola como normalmente ustedes lo van a ver así dependiendo

del estándar que estén utilizando.

Y lo podemos imprimir en consola haciendo un consumo punto de mensaje punto y coma.

Adicionalmente voy a abrir la terminal y voy a entrar en modo de observador con el TSS espacio menos

doble para que esté compilando cada vez que yo grabo los cambios presione enter estoy en modo observador

y voy a tocar la X para minimizar lo que es esta terminal.

Ok no lo estoy terminando soy minimizando.

Si regresamos a nuestra aplicación y Recaro un navegador web van a ver que dice Hola en la línea p.ej.

es en la 4 que hace referencia a esta de aquí.

Más adelante cuando veamos angular les voy a enseñar cómo hacer la depuración porque podría ser algo

difícil porque si tengo en la línea 8 y aquí termino siendo la línea 4 pero eso es un tema para otra

clase más adelante.

Qué problemas puede ser que yo tenga si utilizo bar por ejemplo yo puedo borrar la palabra bar grabar

los cambios y aquí me está marcando un error.

Pero si yo miro el archivo de Pepe apuntó lo bueno obviamente hizo la transpiración a la compilación

porque confía en que ustedes saben lo que están haciendo.

3M está marcando los errores pero aun así dice ok.

Bueno él sabrá lo que está haciendo y lo compila de tal manera que tenemos el archivo tal cual nosotros

le dijimos si regresamos al navegador web recargo aquí ya tenemos el error que Time Skip nos estuvo

advirtiendo pero aquí ya tenemos el error en tiempo de ejecución en nuestra aplicación.

Entonces es interesante.

Nosotros podríamos utilizar acá lo que es el LED grabar los cambios y regreso a navegador web recargó

y aquí sí funciona.

En pocas palabras sólo para no entrar en demasiado detalle donde sea que ustedes utilizarán un bar pueden

utilizar perfectamente el LEP que es una de las formas que hay para definir una variable en JavaScript

ya visto de otra manera.

Esto sirve para definir el espacio de memoria donde voy a almacenar la variable con el nombre mensaje

y el valor de Hola.

Aunque este no sea un curso de ECMAScript o de JavaScript sí quiero que observen lo siguiente si yo

hago aquí un if Tru ahora cierro llaves y aquí voy a poner un mensaje es igual a Mundo punto y coma

voy a borrar esto.

Qué creen que va a imprimir en consola.

Va a imprimir Hola va a imprimir mundo qué va a aparecer acá.

Si yo grabo los cambios voy a recargar el navegador web tengo que aparece mundo y es exactamente lo

que yo esperaba.

Aquí adentro tengo el mensaje de mundo pero si ahora digo Let mensaje igual a Mundo que se ponen como

en un gris porque dice que no se está usando esa variable pero ya vamos a llegar a eso.

Qué creen que aparece acá.

Aparecerá Hola apareceran mundo voy a grabar los cambios recuerden que tengo lo que es el modo observador

o Líster acá y compila nuevamente recargo y tengo Hola por qué.

Porque cuando nosotros estamos trabajando con variables tipo LED estas variables existen dentro de este

scoop.

En teoría el scoop sería de esta llave hasta esta llave y fuera de eso ya no existe lo cual es un poco

más eficiente porque si ahora usar aquí Bar no estoy usando Baur mensaje Estoy redefiniendo la variable

hacia adentro bar mundo qué mensaje va a salir acá grabar los cambios o regresar al navegador web recargo

y tengo mundo esto es algo extraño pero en pocas palabras lo que pasa es que estoy redefiniendo el mismo

espacio en memoria pero cuando lo defino con la palabra reservada entonces crea un nuevo Skype donde

el mensaje aquí adentro donde si yo lo defino va a apuntar a un lugar diferente en memoria.

Este mensaje no es el mismo que tengo acá pero si ustedes necesitaran este mensaje entonces no la van

a poder poner este nombre o definirlo de esta manera perfectamente lo podrían utilizar pero en este

caso si yo grabo los cambios quiero que observen qué fue lo que pasó en el lado de Josquin miren esto

qué interesante como estoy trabajando con una característica nueva del ECMAScript 6 por decirlo así

el cual me sirve para declarar variables con L.T.

Esto crea variables de Scoop o sea solo bien en este ámbito.

Cuando yo entro aquí y otro este es otro scoop.

Entonces este mensaje sólo va a vivir dentro de estas llaves.

Si nosotros miramos el Código como lo pasó a JavaScript lo que hizo fue crear una variable llamada mensaje

que es la que tenemos aquí afuera y adentro creó otra variable llamada mensaje 1 con el valor de mundo.

De esta manera cuando se termine este scoop yo no reemplacé el valor de mensaje y todo esto lo hizo

taché por nosotros con el objetivo de que podamos utilizar características entre comillas nuevas y pasarlo

al estándar más aceptado que es el estándar de scrip 5 en el cual no existían las variables Leith ni

las constantes.

Entonces esto es algo interesante y es algo que hace por nosotros Zeitschrift también nos ayuda a que

no podamos declarar la variable en el mismo scoop como tendríamos acá.

Cosa que sí pasa si ustedes usaran var en estas alturas nosotros tenemos que acostumbrarnos a estar

trabajando mínimo con Letts pero si ustedes jamás van a cambiar la variable pueden utilizar constante.

Voy a comentar esa línea sólo para no confundirnos de hechizados pero la constante como el nombre lo

dice no la voy a poder modificar.

Si yo intento ser ahora mensaje es igual a 1 2 3 y gravó los cambios.

Bueno bueno no grabo los cambios simplemente pongo punto y coma dejo el cursor encima me dice que no

se puede asignar un nuevo valor a mensaje porque es una constante pero tiene una ventaja de que ustedes

declaren las entre comillas variables con la palabra reservada cons para crear una constante porque

las constantes pesan menos es Memòries porque no tienen funciones para establecer valores y a su vez

si ustedes jamás planean cambiar este valor pongan una constante y de esa manera ustedes van a tener

un cierto grado mayor de seguridad.

También es bien común que ustedes observen las constantes declaradas todas en mayúscula como mensaje

o por ejemplo RL servicios algo así realmente es una convención que las constantes que están capitalizadas

todo en mayúsculas significa que es algún tipo de dato global que no puede cambiar a lo largo de la

aplicación pero eso sólo lo voy a dejar para que lo tengamos presente.

Recuerden a estas alturas del juego deberíamos de estar trabajando con constantes y variables.

En el caso de que ocupamos que cambie su valor.

Pero si de ustedes va a crearse una variable que jamás va a cambiar de valor en su escoba.

En este ámbito entonces pueden definirlo como una constante.

Eso es todo lo que quería cubrir en esta clase.