En esta clase vamos a hablar sobre los tipos de datos.

Vale la pena decir que de aquí en adelante estaremos trabajando en archivos .3 y archivos de Tixkokob

y estos archivos con extensión apuntó J.S. simplemente van a ser el producto de todo el código que yo

vaya haciendo en el PP apuntó T.S.

Oh my Sacho Taxqueña voy a borrar esto y también voy a borrar este consultor.

Cambiamos la constante por el LED y ahora hagamos lo siguiente mensaje va a ser igual a 1 2 3 punto

y coma.

Aquí estoy haciendo dos cosas.

Quiero que noten que si dejo el cursor encima del mensaje me dicen que la variable mensaje es de tipo

string y esos dos puntos me indican que este es el tipo.

También dice que la variable nunca se ha leído pero que aquí lo estoy utilizando que me está marcando

un error y lo ignoro.

Pero bueno por qué tengo ese error.

Si yo estuviera trabajando en JavaScript esto sería perfectamente válido pero como yo declaré la variable

mensaje a un string.

Entonces así como JavaScript infiere el tipo Tayip también lo hace.

Pero a diferencia de JavaScript que le va a poner un candado y te va a decir ok entonces como mensaje

de tipo string sólo textos pueden ser aceptados para cambiar el valor del mensaje.

Si yo pusiera 1 2 3 string noten que el mensaje del mensaje de error desaparece y eso es bastante poderoso.

Vamos a hacer un par de ejemplos diferentes.

Voy a decir el número es igual a 1 2 3.

Ahora voy a decir número número va a ser igual a y ahora voy a ponerlo entre strings.

Voy a tener exactamente el mismo error y me dice que el número es de tipo number y me dice que el tipo

string 1 2 3 no es asignarle a un tipo número excelente.

Por cierto he recomendado que ustedes establezcan o le digan cuál es el tipo de valor que tiene una

variable en este caso lo hacemos de la siguiente manera.

2 puntos.

Este va a ser el tipo String.

Aquí voy a poner dos puntos.

Bueno si esto me deja dos puntos de tipo number no podemos dejar de esta forma.

Pero como ustedes observaron cuando lo inicializar cuando inicializar una variable esto está un poco

de más aquí ya quedaba bastante discreción de ustedes y qué tanto quieren que eso sea visible por otros

desarrolladores pero esto es un misterio eso sería además ahora si es conveniente cuando ustedes no

inicializar la variable en este momento como por ejemplo LEED por poner cualquier cosa Punto y Coma

en este momento they've script dice ok.

Esta variable no tiene asignado ningún valor.

Entonces qué tipo de dato le pongo.

Si deja el cursor encima van a ver que es de tipo Eni y es un tipo especial de dato que soporta cualquier

cosa pero nosotros deberíamos de evitar trabajar con este tipo.

Ya lo vamos a ver en acción.

Voy a quedarme aquí otra variable le booleano los puntos y esto va a ser de tipo bullían igual a Tru

o igual a falso.

Eso es lo único que va a aceptar pero también es interesante que noten que si yo pongo uno me va a marcar

un error y si yo pongo un cero también me va a marcar un error porque realmente no es su Foss.

Si ustedes necesitaran hacer eso tendrían que hacer algún tipo de conversión.

Ok ahora queremos otra variable.

Hoy por ejemplo esto va a ser el tipo Death Note que es de mayúscula.

Ya les explicó por qué y esto va a ser igual a new Death puntico.

Por qué Toit es con mayúscula y es porque estoy creando un objeto que es igual a new Death y aquí el

New Day está con mayúscula porque es una función constructora se podría ver como una clase.

Entonces les estoy especificando que hoy tienen que ser del mismo tipo de la variable que le estoy queriendo

asignar pero si ustedes quieren lo podrían omitir y si dejamos el cursor encima de hoy también van a

darse cuenta que es de tipo Toit porque es que lo está infiriendo ok pero lo voy a dejar así sólo para

fines educativos si vamos viendo la parte de el.

Ahora si yo tengo o si tomo la variable cualquier cosa y lo asigno a mensaje Vaupel va a ser perfectamente

aceptado como ustedes pueden observar o puede aceptar también lo que es el número voy a aceptar lo que

es el villano voy a aceptar también hay sin ningún error porque como les dije el tipo ni aguanta cualquier

cosa si ustedes sólo necesitaran especificar dos tipos de datos aunque no debería de darse el caso pero

bueno siempre hay excepciones.

Entonces podríamos decir que cualquier cosa solo aceptar el string noten que todos los demás que son

esto va a marcar error puede utilizar el PIB uno solo para indicar ese tipo de dato o digamos que no

Humber.

Entonces ahora me da error.

Los que no coinciden con eso o Death Note y ahora solo el Pulianas el que me está dando error eso también

se puede hacer.

Voy a dejarlo de esta manera para que acepte cualquier tipo ahora que hace algo bien interesante con

los objetos voy a crear un nuevo objeto llamado Spider man que va a ser igual a este objeto que tiene

el nombre Bitter Joma iba a tener la edad digamos que tiene unos 30 años cuando ustedes lo hacen de

esta manera tipos que dice ABC entonces Spiderman es igual a este objeto.

Pero qué hace internamente si dejamos el cursor encima de Spiderman para notar que crea dos puntos indicando

que es el tipado y crea un objeto en el cual identifica cada una de sus propiedades es decir tiene el

nombre que es de tipo string y de tipo number y con esto crea un cierto candado para que si quiero modificar

Spiderman de alguna manera tengo que especificar nuevamente esas propiedades.

Por ejemplo si digo que España va a ser igual a un nuevo objeto noten que me está marcando un error

y se dejo el cursor encima me dicen que el objeto en este caso objeto vacío le faltan las siguientes

propiedades del tipo.

El tipo que especifique cuando establecí la variable que en este caso sería nombre y edad entonces vamos

a ver si es cierto si escribo nombre ahora va a ser Juan Koma y al escribir la edad voy a poner que

sería una edad de 100.

Noten que el error desaparece y si yo intento poner edad como me va a marcar un error y me va a decir

que el tipo string no es asignado a un tipo number.

De esta manera me podría ahorrar muchos errores porque si tuviera que hacer algún cálculo con la edad

y estoy suponiendo que le da su número por aquí tuviera un string.

Puede ser que me dé ciertos errores porque hay funciones de los números que no existen en los strings

y viceversa.

Entonces aquí voy a poner la edad de 40.

Adicionalmente también me va a bloquear crear nuevas propiedades a la hora de hacer esta igualación

por ejemplo poder dos puntos trepar paredes.

Noten que también me marcó un error y se dijo el cursor encima me dice que el tipo nombre string poderes

string no es asignado al objeto tal cosa que esta acá yo sé que es un poco difícil de leer pero ya vamos

a ver algo que tiene Tappsi para que esto sea más fácil de ver.

Entonces voy a borrar esto y voy a grabar los cambios antes de terminar esta clase Solo déjenme compilar

lo bueno hecho que lo tenía corriendo pero lo voy a volver a hacer.

Entonces nuevamente TSC de taxi Compiler y voy a compilar el PP 2.13 presionó Enter.

No deberían de tener ningún error.

Regresemos al archivo Apep p.ej. ese y ustedes van a notar que aparte de que todo está bueno sin espacios

ustedes van a notar que no existen los tipado de datos a pesar de que el mensaje DM por 9 esto uno al

lado del otro a pesar de que el mensaje lo puse como string aquí no está el swing a pesar de que le

puse L.T aquí lo está transformando a puse e igual New Day aquí estoy usando el Wall Newgate y también

tenemos acá abajo en la parte de los objetos no cambió nada porque eso era exactamente igual en ambos

lenguajes.

Eso era básicamente lo que quería cubrir con esta parte de la introducción a los pagos ya vamos a ver.