# **Apuntes clase 3**

### **Funciones**

Bloques de código a los que les ponemos un nombre con el objetivo de reutilizarlo en múltiples casos/escenarios. Toman una cantidad indefinida de argumentos y pueden o no retornar un valor.

```
// keyword nombre(parámetros) { código }
function sum(a, b) {
   return a + b;
}
console.log(sum(9, 1)); // 10
```

#### **Matrices**

Las matrices, son arrays multidimensionales (se les llama así porque nos sirven para representar múltiples dimensiones. Un arreglo bidimensional nos permitiría, por ej: representar coordenadas xy. Si fuera tridimensional: xyz), o sea, arrays dentro de otros arrays.

```
matriz[0] = ["blabla"] // [["blabla"],[6,5,4]]
matriz[1][1] = [27] // [["blabla"],[6,27,4]]
```

### Recorrer matrices con un for anidado

Un for anidado es un for dentro de otro. El primero recorre el array principal y el segundo recorre cada sub array.

```
let matrix = [[3,8,100],[0,9,5,10],[1]];

for (let i = 0; i < matrix.length; ++i){
         for (let j = 0; j < matrix[i].length; ++i){
               console.log(matrix[i][j])
          }
}</pre>
```

output:

```
3
8
100
0
9
5
10
```

## Algunas funciones útiles de los arrays

Para que chusmees por tu cuenta.

```
let arr = [1,2,3,4]

arr.slice(1,3) // \rightarrow [2,3]

arr.splice(2, 1, 7) // [1,2,7,4]

arr.index0f(3) // \rightarrow 2
```

```
arr.index0f(10) // \rightarrow -1 arr = [3,4,2,1] arr.sort() // \rightarrow [1,2,3,4]
```

## **Templates literales**

Son strings.

```
let nombre = "joaco"
// Estos 3 son iguales
console.log("me llamo:", nombre)
console.log("me llamo: " + nombre)
console.log(`me llamo ${nombre}`)
// Este último se llama "template literal"
```

#### output

```
me llamo: joaco
me llamo: joaco
me llamo: joaco
```