```
const sin = x ⟹ Math.sin(x)

const double = x ⟹ 2 * x

const x5 = obj ⟹ { obj.x = 5 }

const log = text ⟹ console.log(text);
```

// pure

// impure

```
const sin = x ⇒ Math.sin(x) // pure

const double = x ⇒ 2 * x  // pure

const x5 = obj ⇒ { obj.x = 5 } // impure

const log = text ⇒ console.log(text); // impure
```

```
function reducer(state = 0, action) {
  switch (action.type) {
    case 'INCREMENT':
      return state + 1;
    case 'DECREMENT':
      return state - 1;
    default:
      return state;
  }
}
```