

Tipos de Datos, Variables y Operadores Matemáticos

DEV.FX
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Variables

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Variables

Una variable es un **símbolo** que permite identificar a un elemento.



Variables

Normalmente se utilizan para guardar/almacenar información para su uso posterior.



```
/* Guardo el string Pedro en la variable nombre */  
var nombre = 'Pedro';
```

Tips: Nombrando Variables

Es importante dar un nombre descriptivo a nuestra variable. Por ejemplo, es mejor: **var temperatura;** que **var t;**

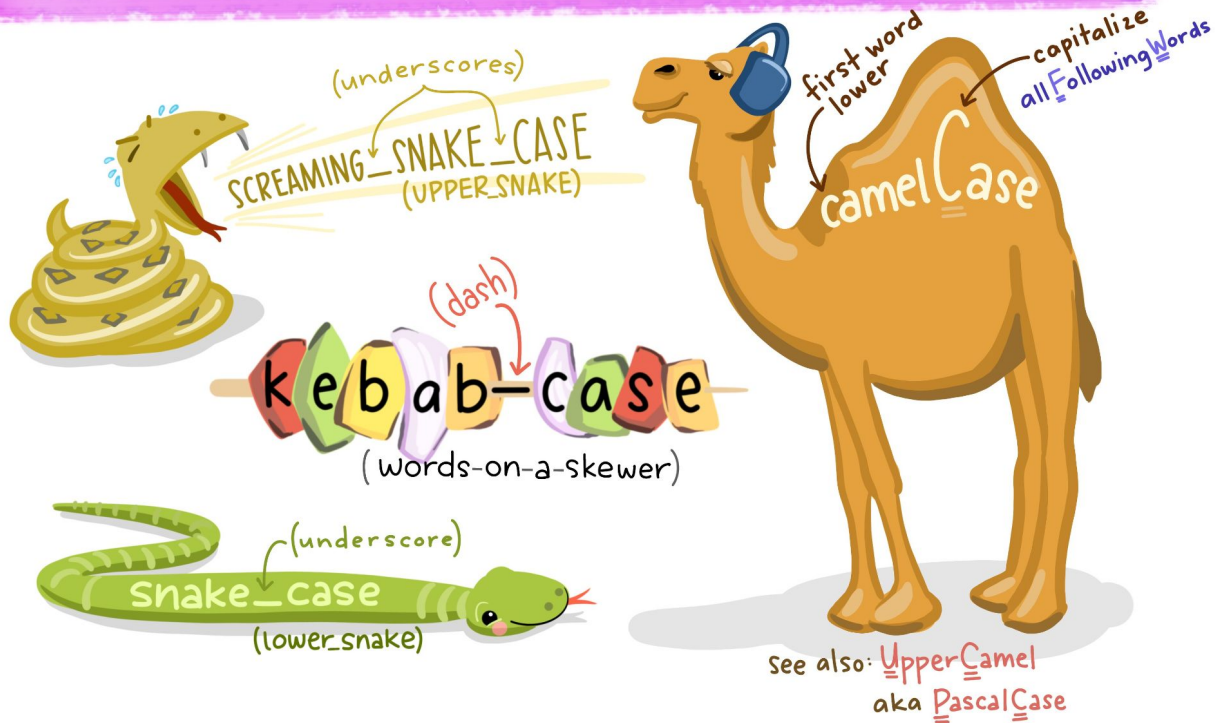
En JavaScript escribimos los nombres de variables usando **camelCase**.

Es decir, primera letra minúscula, y siguientes palabras comienzan con Mayúscula, sin usar espacios.



Dato Cultural: ¿Qué otras formas existen?

in that case...



Tipos de Datos

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

“Strings”

El tipo **String** de JavaScript se utiliza para representar datos textuales.

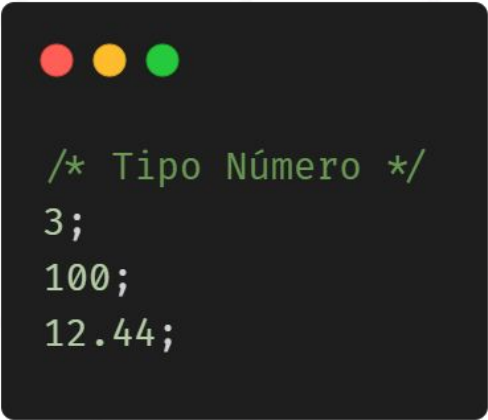
Normalmente se representan encerrando el valor textual entre comillas simples o dobles.



```
"Soy un String";  
'También soy un String';
```


Numbers

Son valores numéricos (entre $-(2^{53} - 1)$ y $2^{53} - 1$). También comprende números de punto flotante (decimales).



```
/* Tipo Número */  
3;  
100;  
12.44;
```

También pueden contener valores **NaN**
("Not a Number" o No es un número).

Booleans

En términos de informática, un **boolean** es un dato lógico que solo puede tener los valores **true (verdadero)** o **false (falso)**.



```
/* Tipo Boolean */  
true; // Verdadero  
false; // Falso
```

Juegan un papel fundamental en la lógica de programación, ya que podemos establecer acciones dependiendo si se cumple o no cierta condición.

Null

El tipo Null tiene el valor: **nulo**.

```
var miVariable = null  
  
console.log(miVariable) // null
```

Un valor **nulo** significa que es un valor desconocido, indefinido o no inicializado

Undefined

Una variable a la cual no se le haya asignado valor tiene el valor **indefinido**.

```
var saludo;  
console.log(typeof saludo); // "undefined"
```

Symbol

Symbol es un tipo de datos cuyos valores son **únicos** e **inmutables**. Dichos valores pueden ser utilizados como identificadores (claves) de las propiedades de los objetos. Cada valor del tipo **Symbol** tiene asociado un valor del tipo String o Undefined que sirve únicamente como descripción del símbolo.

Object

Un Objeto es un valor en memoria al que podemos acceder por un identificador.

```
var persona = {  
  nombre: "Marcel",  
  edad: "38",  
  ciudad: "Alaior",  
};
```

En JavaScript los objetos pueden ser vistos como una colección de propiedades.

Operadores Matemáticos

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Operadores Matemáticos

Suma (+)

Resta (-)

Multiplicación (*)

División (/)

Residuo de una división (%)

Exponencial (**)



El tipo de datos String es un dato especial y cuenta con diferentes métodos.

- `charAt()`
- `indexOf()`
- `replace()`
- `toLowerCase()`
- `toUpperCase()`
- `slice()`
- `split()`