

Você pode atribuir a essas variáveis.

Aqui está algum código de exemplo para ilustrar os destaques daqueles dois

Capítulos:

// Qualquer coisa após barras duplas é uma língua inglesa  
comentário.

// Leia os comentários com cuidado: eles explicam o javascript  
código.

// Uma variável é um nome simbólico para um valor.

// As variáveis ??são declaradas com a palavra -chave Let:  
deixe x;// Declare uma variável chamada x.

// Os valores podem ser atribuídos a variáveis ??com um signo

x = 0;// agora a variável x tem o

valor 0

x // => 0: Uma variável avalia para  
seu valor.

// javascript suporta vários tipos de valores

x = 1;// números.

x = 0,01;// números podem ser inteiros ou  
reais.

x = "Hello World";// seqüências de texto na citação

Marcas.

x = 'JavaScript';// Marcas de cotação única também delimitam  
cordas.

x = true;// Um ??valor booleano.

x = false;// O outro valor booleano.

x = nulo;// null é um valor especial que  
significa "sem valor".

x = indefinido;// indefinido é outro especial  
valor como nulo.

Dois outros tipos muito importantes que os programas JavaScript podem  
manipular são objetos e matrizes.Estes são os sujeitos dos capítulos 6  
e 7, mas eles são tão importantes que você os verá muitas vezes antes  
Você chega a esses capítulos: