

- f.2.6 Semicolons opcionais
- g.2.7 Resumo
- 4 tipos, valores e variáveis
- um.3.1 Visão geral e definições
- b.3.2 números
- eu.3.2.1 literais inteiros
- ii.3.2.2 Literais de ponto flutuante
- iii.3.2.3 aritmética em javascript
- 4.3.2.4 ponto flutuante binário e Erros de arredondamento
- v. 3.2.5 inteiros de precisão arbitrária com Bigint
- vi.3.2.6 Datas e horários
- c.3.3 Texto
- eu.3.3.1 Literais de cordas
- ii.3.3.2 Sequências de fuga em literais de cordas
- iii.3.3.3 Trabalhando com strings
- 4.3.3.4 Literais de modelo
- v. 3.3.5 correspondência de padrões
- d.3.4 valores booleanos
- e.3.5 NULL e indefinido
- f.3.6 Símbolos
- g.3.7 O objeto global