

## JavaScript

### Descripción general

### Tu primera lección

## ¡Bienvenido a JavaScript!

¿Alguna vez has visitado un sitio web que te ha hecho pensar... "Oye, este sitio web es realmente genial e interactivo"? Pues bien, **JavaScript** probablemente estaba haciendo que ocurriera.



En este curso, aprenderás a programar con JavaScript, uno de los lenguajes de programación más populares que hace que los sitios web sean dinámicos e interactivos.



También puedes utilizar JavaScript para crear aplicaciones y juegos para móviles, procesar datos y mucho más.

## La consola

JavaScript es un lenguaje de programación que se ejecuta en los navegadores web. La mayoría de los sitios web utilizan JavaScript y cuando las cosas van mal, los desarrolladores web utilizan **la consola** para investigar los errores.

En esta lección aprenderás sobre la principal arma del desarrollador web: **la consola**.



Los errores de programación no son visibles en el navegador. Los desarrolladores web utilizan **la consola** para probar el código y corregir errores.

## Mensajes Log

La consola forma parte del navegador web. Escribir (o log) **mensajes** en la consola es una buena manera de diagnosticar y solucionar problemas menores en tu código.

Puedes usar **console.log()** para escribir mensajes (o hacer **log**). En el código de ejemplo siguiente, el mensaje "All good, no errors" se envía a la consola.

CODE PLAYGROUND

JS

```
console.log('All good, no errors')
```

Pulsa para intentarlo |



Puedes hacer **log** en mensajes para informar sobre lo que estás haciendo el código o alertar de que hay un problema.

## Mensajes de texto

El texto en JavaScript debe estar encerrado en **comillas**.

CODE PLAYGROUND

JS

```
console.log('Testing in progress')
```

Pulsa para intentarlo



Tu código JavaScript no funcionará si no incluye un par de **comillas** en torno al mensaje de texto. Puedes utilizar **comillas simples o dobles**.