**variable:** una variable es un envase imaginario, que almacena algo (es decir, se va a acordar de algo). Esas cosas que va a almacenar van a ser, muchas veces, valores numéricos o textos, pero pueden ser otras cosas también. En un programa, podemos usar variables para almacenar los datos que nos interesen, y luego preguntarles qué valores o textos tienen almacenados.

**string:** Los strings son un tipo de dato, que corresponde a los textos.

**funciones:** son lo que se llama “callable object”. Es un pedazo de código, que puede utilizarse varias veces, escribiendo únicamente su nombre y algunas pocas cositas más, que son los parámetros. Normalmente, las funciones regresan un valor o dato. Ese valor o dato, podemos reconocerlo por la palabra “return”.

**declaraciones if:** Son un tipo de declaraciones de control de flujo. Una declaración “if” posee en su código la palabra resrvada “if”, que lo que hace es decidir si debe ejecutarse el código a continuación o no, o cuál de los siguientes códigos deben ejecutarse. Eso se decide en base a una o más expresiones lógicas, que son evaluadas por ese “if”.

**valores booleanos**: Los valores booleanos son true y false. Poseen ese nombre porque se los vincula a la lógica de Boole, un matemático del siglo 19.