4_1 De variáveis a operadores lógicos

Variável:

serve para receber um valor onde este valor pode ser usado em outro lugar em seu programa. Além disso, seu valor sempre pode ser alterado:

let/var nome_da_variavel = valor_atribuido_à_variável;

let idade = 8

var nome = “Joao”

Constante:

funciona como uma variável, mas seu valor é constante, imutável:

const nome_da_constante = valor_atribuido_à_constante;

const dataDeNascimento = 22/02/1992;

Tipos Primitivos:

string: let nome = “Joao”; - String Literal

number: let idade = 28; - Number Literal

boolean: let estaAprovado = true/false;

undefined: let sobrenome - Undefined

null: let corSelecionada = null – para resetar um valor

Tipagem Dinâmica:

typeof nome_da_variavel + enter

Esse código identifica qual é o tipo da variável em questão

Operadores Aritméticos:

+ , - , * , / , **

++ incrementa por 1

-- decrementa por 1

valores de atribuição:

+= / -= o mais igual/menos igual é utilizado em situações como:

let maçã = 5;. Ao inves de fazer “maçã = maçã + maçã”, eu posso fazer “maçã += maçã”

Operadores lógicos:

&& operador lógico “**e**”. Retorna true se os dois operandos forem true

let maiorDeIdade = true;

let possuiCarteira = true;

let podeAplicar = maiorDeIdade && possuiCarteira; TRUE

|| operador lógico “**ou**”. Retorna true se um dos operandos forem true

let maiorDeIdade = false;

let possuiCarteira = true;

let podeAplicar = maiorDeIdade || possuiCarteira; TRUE

! operador lógico "**not**". Faz negações

let candidatoRecusado = !podeAplicar;

Operator	Example	Same As
=	x = y	x = y
+=	x += y	x = x + y
-=	x -= y	x = x - y
*=	x *= y	x = x * y
/=	x /= y	x = x / y
%=	x %= y	x = x % y
<<=	x <<= y	x = x << y
>>=	x >>= y	x = x >> y
>>>=	x >>>= y	x = x >>> y
&=	x &= y	x = x & y
^=	x ^= y	x = x ^ y
|=	x |= y	x = x | y
**=	x **= y	x = x ** y