The complete Javascript course

**Fundamentos parte 1:**

Una **expresión** es un fragmento de código que produce un valor. Ejemplo: 3 + 4.

Una **declaración** es un fragmento de código más grande que se ejecuta y que no produce un valor por sí mismo. Es como la estructura del código, por ejemplo, el if.

**Fundamentos parte 2:**

**Modo estricto:** es un modo especial que podemos activar en JS, el cual nos facilita escribir código seguro.

Para activarlo debemos colocar el principio del archivo script.js el siguiente string: “use strict”

**Functions:** están las declaradas y las expresadas. Un parámetro es lo que ponemos como nombre en los paréntesis, un argumento es el valor que le damos a ese parámetro.

Las funciones declaradas son aquellas que declaramos con function nombre (){}. A estas funciones las podemos llamar antes de ser declaradas.

En cambio, una función expresada la tenemos que guardar en una variable y va sin nombre la function.

**Ciclo for:**

En el ciclo for tenemos dos declaraciones que podemos agregar:

* **Continue:** la cual sirve para salir de la iteración actual del ciclo y continuar con la siguiente. Ejemplo:
* for (let i = 0; i < jonas.length; i++) {
* if (typeof jonas[i] !== 'string') continue;
* console.log(jonas[i], typeof jonas[i]);
* }
* **Break:** se utiliza para terminar completamente el ciclo. Ejemplo:
* for (let i = 0; i < jonas.length; i++) {
* if (typeof jonas[i] === 'number') break;
* console.log(jonas[i], typeof jonas[i]);
* }

**While for:**

No depende de una variable de contador. No sabemos cuantas iteraciones tendrá el ciclo for.

let dice = Math.trunc(Math.random() \* 6) + 1;

while (dice !== 6) {

  console.log(`You rolled a ${dice}`);

  dice = Math.trunc(Math.random() \* 6) + 1;

  if (dice === 6) console.log('Loop is about to end...');

}

**DEVELOPER SKILLS-03:**

**Prettier:** es una extensión que sirve para ordenar el código. Podemos hacer un archivo “.prettierrc” y abrir un objeto {} el cual le especificamos que configuraciones queremos que tenga, como por ejemplo que escriba doble comillas o simples, etc.

**Pasos para resolver problemas:**

1. Asegurarse de que estés entendiendo bien el problema. Hacer las preguntas correctas para conseguir un claro panorama del problema.
2. Divide y vencerás: hay que dividir el problema en pequeños problemas, porque de esta manera los pequeños problemas son más fáciles de resolver.
3. Si no sabemos resolver uno de estos pequeños problemas solamente tenemos que investigar. Google, Stack Overflow, MDN.

**Debugging:**

Poseemos aparte del console.log() otros tipos de console:

* Console.warn(): te da una advertencia del dato.
* Console.error() te da un error.
* Console.table() te muestra en una tabla.

Sirven para encontrar errores.

En las herramientas de programador en Google, en la ventana de “Source” podemos poner un breakpoint y evaluar hasta ahí cómo va el código para encontrar el error.

**GUESS MY NUMBER:**

Para hacer un numero aleatorio utilizamos el método **Math** con su propiedad **random**. Esto no provoca un numero aleatorio del 0 al 1, con decimales incluidos. Si queremos que llegue hasta el 20 lo multiplicamos por 20. Ej: Math.random()\*20

Ahora a todo esto para que nos de un número entero debemos encerrarlo con el método Math nuevamente, pero en su propiedad **trunc**, y sumarle 1. Ej: **Math.trunc(Math.random()\*20+1)**