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)**

**PRIMITIVES VALUES VS REFERENCES VALUES:**

Para fusionar dos objetos y que nos devuelva un objeto nuevo en el cual cambiemos sus datos podemos hacerlo de las siguientes maneras:

**De manera superficial:** es decir que si dentro de un objeto tenemos otro objeto este no podrá copiar ese sub-objeto. Por ejemplo:

const jessica = {

  firstName: 'Jessica',

  lastName: 'Williams',

};

const jessicaCopy = Object.assign({}, jessica);

jessicaCopy.lastName = 'Davis';

Este nuevo objeto llamado jessicaCopy poseerá todas las propiedades y valores del objeto jessica, pero le modificamos su apellido en “Davis”.

**De manera profunda:** copia todo lo que tenga el objeto. Por ejemplo:

No lo vi en la sección. Pero se usa una librería como LoDash.

Lo que pasa es que cuando al objeto jessica le asignamos un array de familia, y al hacer el nuevo objeto jessicaCopy modificamos ese array, el objeto original también se modica, y no es lo que queremos.

**DESTRUCTURING ARRAYS:**

const array = [1, 2, 3];

const [a , b, c] = array;

console.log(a, b, c) // 1, 2, 3

**Si quiero saltarme un elemento y tomar el primero y el tercero por ejemplo sería así:**

const [first, , third] = array;

console.log(first, third)// 1, 3

**Para reasignar valores podríamos hacerlo de la siguiente manera:**

const array = [1, 2, 3];

const [main, secondary] = array;

console.log(main, secondary) // 1, 2

[main, secondary] = [secondary, main]

console.log (main, secondary) // 2, 1

Con esto estamos diciendo que main ahora tiene el valor de secondary, y secondary tiene el valor de main.

**Para destructurar un array que tiene a la vez un array dentro haríamos así:**

const nested = [1, 2, [3, 4]];

const [oneElem, , [thirdElem, fourElem]] = nested;

console.log(oneElem,thirdElem,fourElem)// 1, 3, 4;

**Default values:** para destructurar un array que no sabemos cuántos elementos tiene.

const [p = 1, q = 1, r=1] = [8, 9];

console.log(p,q,r); //8, 9, 1

Como no sabemos cuantos elementos puede tener un array le asignamos un valor por defecto. Entonces como el array no tiene un tercer elemento, “r” pasa a valer 1, por el valor que le dimos por defecto.

**DESTRUCTURING OBJECTS:**

A diferencia que en la destructuración con arrays, en los objetos no hay que dejar un espacio en blanco para saltearse el orden.

const restaurant = {

  name: 'Classico Italiano',

  location: 'Via Angelo Tavanti 23, Firenze, Italy',

  categories: ['Italian', 'Pizzeria', 'Vegetarian', 'Organic'],

  starterMenu: ['Focaccia', 'Bruschetta', 'Garlic Bread', 'Caprese Salad'],

  mainMenu: ['Pizza', 'Pasta', 'Risotto'],

  openingHours: {

    thu: {

      open: 12,

      close: 22,

    },

    fri: {

      open: 11,

      close: 23,

    },

    sat: {

      open: 0, // Open 24 hours

      close: 24,

    },

  },

};

Así destructuramos:

const {name, openingHours, categories} = restaurant

**Si queremos darles nuevos nombres a esas variables destructuradas haríamos así:**

const {name: restaurantName, openingHours: hours, categories: tags} = restaurant

console.log(restaurantName, hours, tags);

**Default values:**

const {menu = [], starterMenu: starters = []} = restaurant

console.log(menu, starters); //[], todo el objeto de starters...

**Mutating variables:**

let a = 111;

let b = 999;

const obj = {

  a: 23,

  b: 7,

  c: 14

}

({a, b} = obj);

console.log(a,b); //ahora a=23 y b=7

Hay que envolverlo entre paréntesis porque si arrancamos una sintaxis con {} Javascript espera un bloque de código.

**Nested objects:**

const {openingHours} = restaurant;

const {fri: {open, close}} = openingHours

console.log(open, close); //11, 23