1. En un archivo de texto separado que debes crear, escribe explicaciones de los siguientes conceptos como si se lo estuvieras explicando a un niño de 12 años. Hacer esto te ayudará a descubrir rápidamente cualquier agujero en tu comprensión.

\* Funciones Callback

\* Métodos de array

\* Métodos de objetos

\* Diferencias de los tipos de variables de javascript

**Funciones Callback**

**Es una función que se pasa a otra función como un argumento**, que luego se invoca dentro de la función externa para completar algún tipo de rutina o acción.

Bloque de codigo que se hace funcionar en otro lugar o en muchos lugares para evitar escribir el mismo codigo.

**function** saludar(**nombre**) {

alert("Hola " + nombre);

}

**function** procesarEntradaUsuario(callback) {

var nombre = prompt("Por favor ingresa tu nombre.");

**callback(nombre);**

}

procesarEntradaUsuario(saludar);

**Metodos de array**

Los métodos de arrays son funciones incorporadas que se pueden aplicar a objetos de tipo array, para realizar diversas operaciones, como agregar, modificar, filtrar o realizar ciclos o varias repeticiones dentro de un array

**Métodos de objetos**

**Un metodo** es un bloque de código que tiene un nombre y puede recibir uno o varios parámetros. Un método es definido en la [clase](https://www.fundamentosprogramacion.site/2023/01/que-es-una-clase-en-programacion.html) y cada objeto de esa clase tiene acceso a ese método.

**Un objeto** puede tener varios **metodos**, por ejemplo, para el objeto Coche, los métodos podrían ser acelerar, frenar o girar.

**Los metodos de objetos** son instrucciones que pueden cambiar los valores que hemos asignado a esas propiedades.

**Diferencias de los tipos de variables de javascript**

Existen diferentes tipos de datos en las variables los mas conocidos serian los siguientes:

**Number**: Almacena valores numéricos, ya sean enteros o decimales.

**String**: Almacena texto, se define entre comillas simples o dobles.

**Boolean**: Almacena un valor verdadero (true) o falso (false).

**Undefined**: Representa una variable que no tiene un valor asignado o no está inicializada.

**Null**: Indica una variable que está definida, pero su valor es nulo o vacío.