



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

PRIMEROS PASOS EN JAVASCRIPT

`console.log()`

Ahora que conocemos la consola como parte de las herramientas que debemos utilizar al desarrollar, pongamos en práctica algunas líneas de código.

Lo clásico sería mostrar un mensaje por consola, para eso, debemos implementar el método **log()** del objeto **Console**. Entonces, ¿cómo sería?

```
console.log("Esto es un mensaje por consola");
```

Podemos probar ejecutar la misma sentencia con diferentes mensajes, incluso con distintos tipos de datos y deberíamos tener el mismo resultado. Por ejemplo:

```
console.log("Hola, soy otro texto");  
console.log(25);  
console.log(true);
```



Siempre es importante poner en práctica el código, probar con posibilidades distintas y no preocuparnos por los errores. Es más, la aparición de errores es fundamental para el proceso de aprendizaje, si no nos topamos con ninguno, difícilmente estemos exigiendonos lo suficiente.

Variantes

Como alternativas al `.log()` —pero rara vez implementadas— está bueno saber que existen otros métodos como:

`.error()` → Escribe un error en consola.

`.warn()` → Escribe una advertencia en consola.

`.table()` → Escribe una tabla en la consola.

Este último es otra forma de visualizar un objeto o array en la consola de manera un poco más visual. Por ejemplo:

```
let miObjeto = {
  mensaje: "Mensaje de texto",
  utilidad: "prueba de JS"
};

let miArray = [ "Primer mensaje del array", "Segundo mensaje del array",
  "Tercer mensaje del array" ]

console.table(miObjeto);
console.table(miArray);
```



Sigamos probando alternativas, familiarizándonos con la consola del navegador e implementemos código para obtener distintos resultados. **También podemos realizar operaciones aritméticas y relacionales.**

```
let numero = 5;  
let numeroEnLetras = "5";  
  
console.log(numero == numeroEnLetras);  
console.log(numero === numeroEnLetras);
```

alert()

Así como mostramos mensajes por consola, los cuales son muy útiles para debuggear nuestro código, también tenemos **mensajes de alerta que puede ver el usuario.**

El método **alert()** pertenece al objeto **window**, pero para utilizar podemos directamente implementarlo en la consola.

```
alert("Esto es una alerta.");
```

El método muestra una caja de alerta con el mensaje que le pasamos por parámetro y un botón de OK. Justamente es implementado para mostrarle al usuario cierta información que creamos importante. De esta manera simple y rápida ya podemos comunicarnos con el usuario.



No se trata de la interfaz más bonita del mundo, pero al menos así podemos mostrar un cartel inevitable a la vista.

📌 Estos son los métodos más simple y sencillos, quizás aislados no parecen muy útiles pero luego los complementaremos con otros que le darán funcionalidad a nuestro código.