

Variables

Una variable es un espacio reservado en el sistema de almacenaje a la cual se asigna un identificador.

Utilizamos variables para:

- Guardar datos.
 - Asignar valores de una variable a otra
- 

Tipos de variables



PRIMITIVOS:

Son datos que no son objetos y no tienen metodos.

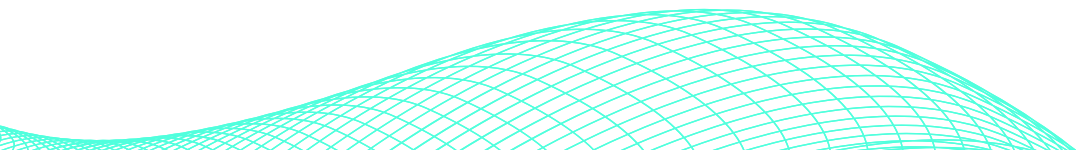
String: Un string es una cadena de caracteres.

Number: Datos numericos.

Boolean: Es una entidad logica, y puede tener dos valores, true o false.

Null: Es una variable que tiene valor null.

Undefined: Una variable a la cual no se le haya asignado un valor.



Arrays y objetos



COMPUESTOS:

Se accede a la referencia del valor.

- `object = {}`
- `array = []`
- `function () {}`
- `Class {}`





Declarar Variables

var / **let** / **const**

var nombre;

var nombre = "Antonio";

var idProducto = 10;

var mayorEdad = true;

let marca = "adidas";

const color = "rojo";



Declarar Variables

¿ **var** o **let** ?

let: te permite declarar variables limitando su alcance (scope) al bloque, declaración, o expresión donde se está usando.

var: permite definir una variable global o local en una función sin importar el ámbito del bloque.

Recomendación:

Usar siempre **let** en vez de **var**

Template String

Plantillas de cadenas

Nos permiten usar plantillas sencillas directamente en el código.

```
let nombre="Antonio";
```

```
let plantilla= `Hola que tal estas ${nombre}`;
```

```
console.log(plantilla);
```

El resultado imprime el nombre por la consola :

Hola que tal estas Antonio

Array

Arreglo/Vector/Matriz

Variable que permite almacenar colecciones de datos de forma ordenada.

Hay 2 formas de crear un array:

let dia = new Array() o **let dia = [];**

Ejemplo

```
let dia = [ "Lun", "Mar", "Mie", "Jue", "Vie", "Sab", "Dom"];
```

```
dia[0] = "Lun";
```

```
dia[1] = "Mar";
```

```
.....
```

```
dia[6] = "Dom";
```

Objetos

Los objetos son usados para almacenar colecciones de varios datos y entidades más complejas asociados con un nombre clave.

Podemos crear un objeto usando las llaves {...} con una lista opcional de propiedades. Una propiedad es un par “key:value”, donde key es un string (también llamado “nombre clave”), y value puede ser cualquier cosa.

```
let usuario = {  
  nombre : "Antonio",  
  edad : 20,  
  email: "antonio@gmail.com",  
  telefono: 6188888888  
};
```


Objetos

```
let usuario = {  
  nombre : "Antonio",  
  edad : 20,  
  email: "antonio@gmail.com",  
  telefono: 618888888  
};
```

Para acceder a sus propiedades se hace de la siguiente forma:

usuario.nombre

Ejemplo:

`console.log(usuario.edad)` / Devuelve 20 en la consola