**Recapitulación**

Hagamos un balance de todo lo que hemos visto hasta ahora:

* Un programa es una lista de órdenes dadas a un ordenador. El papel del programador es el de escribir programas que produzcan los resultados esperados.
* Entre los numerosos lenguajes de programación existentes, JavaScript se distingue por ser un programa en plena expansión. Al principio fue creado para ser el lenguaje de los navegadores, con el fin de añadir pequeños efectos visuales a las páginas. Hoy en día, se ha convertido en un lenguaje todoterreno, que puede estar presente tanto en la parte 'front' como 'back' de la web, e incluso en aplicaciones móviles.
* Un programa JavaScript consiste en una serie de instrucciones escritas en un fichero con extensión.js. Podemos conectar nuestro fichero JavaScript con un documento html y ver el resultado de nuestro programa.
* En un programa, memorizamos ciertos valores guardándolos en variables. Una variable es un contenedor de información.
* El tipo de una variable determina su rol y las operaciones que puede realizar. Los principales tipos son: los números, las cadenas de caracteres, los booleanos y los objetos.
* Utilizamos la declaración if y switch para ejecutar bloques de código en función de una condición verdadera o falsa.
* Podemos repetir las instrucciones utilizando bucleswhileofor.
* La creación de una función permite aislar un conjunto de instrucciones que realicen una tarea concreta. Podemos llamar a la función en cualquier otra parte del programa, ejecutando el código que contiene. la función puede recibir parámetros y retornar o no un valor.
* Un objeto JavaScript está constituido por un conjunto de propiedades. Una propiedad es una asociación entre un nombre y un valor. Cuándo el valor de una propiedad es una función, decimos que la dicha propiedad es un método del objeto.
* Un método es una acción que el objeto puede realizar.
* JavaScript utiliza los prototipos para definir los modelos como forma de compartir propiedades y métodos. Los objetos tomarán las propiedades y métodos de los prototipos a partir de los cuales fueron creados.
* Los arrays permiten reagrupar datos. Los elementos de un array se identifican por un índice que empieza por cero.

**¿Y ahora qué?**

JavaScript es un lenguaje que te permite rápidamente comenzar pequeños programas e interactuar con tu página web, sin embargo, no todo es tan bonito como parece. Llegar a conocer en profundidad el lenguaje no es tarea fácil. Debes seguir consultando recursos que te permitan ampliar tu conocimiento y, sobre todo, practica todo lo que puedas.

Si no tienes un nivel medio de inglés que te permita leer y ver videos en inglés, mi primera recomendación es esforzarte en mejorarlo. Los mejores libros, videos y demás material suele estar disponible sólo en inglés. Pero mientras tanto, no te preocupes, prueba los siguientes recursos donde ampliar tu conocimiento de JavaScript.

* Tutoriales de JavaScript de la [Fundación Mozilla](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript).
* [W3schools.com](https://www.w3schools.com/about/), es un sitio de desarrolladores web, con tutoriales en varios lenguajes de programación, entre ellos JavaScript. Si te aparece en inglés, puedes cambiar el idioma a español en el icono del planeta tierra, arriba a la derecha.
* [Solveet](http://www.solveet.com/), página web donde seguir practicando a través de ejercicios de programación, con sus soluciones.

Además de los ya mencionados, si el inglés no es un problema, te recomiendo los siguientes recursos.

* [Colección de libros de JavaScript](http://jsbooks.revolunet.com/) disponibles online, entre los que recomiendo en particular los siguientes: [Eloquent JavaScript](http://eloquentjavascript.net/) de Marijn Haverbeke, [You dont know JS series](https://github.com/getify/You-Dont-Know-JS) de Kyle Simpson y [Speaking JavaScript](http://speakingjs.com/es5/index.html) de Axel Rauschmayer.
* [Codewars](https://www.codewars.com/), desafíos de código llamados 'katas', para mejorar tus habilidades como programador. Hay montones de ejercicios de todos los niveles.

Te recomiendo también que utilices las redes sociales para seguir toda la información del mundo JavaScript. Sigue en Twitter a programadores conocidos del mundillo, visita sus blogs y no te desconectes de los últimos acontecimientos del panorama web.

Además de esto, si todavía no tienes una cuenta de GitHub, ya estás tardando en crear una. Hoy en día es el principal sitio de alojamiento de código. Me atrevo a decir que prácticamente **todos** los programadores y proyectos serios están en GitHub. A través de esta herramienta puedes estudiar código de montones de proyectos y aprender de los mejores desarrolladores. Además, podrás compartir tu código y colaborar en proyectos online.

GitHub debe ser la base de tu curriculum, todo lo que hagas debes publicarlo y explicar en qué consiste. Será clave a la hora de diferenciarte y mostrar a tu futuro empleador de lo que eres capaz.

Cuando estés programando y te quedes atascado sin saber cómo continuar, tu mejor amigo será [StackOverflow](https://stackoverflow.com/). Es una especie de foro gigante donde se preguntan y responden preguntas relacionadas con el desarrollo, también está disponible en [español](https://es.stackoverflow.com/).

Y lo último y más importante, sigue programando. Si conoces gente con quien hacer pequeños proyectos, poneos manos a la obra, y si nadie a tu alrededor programa, empieza tú y ya se te irá uniendo gente. Aunque a veces te bloquees y no sepas por donde ir, no te rindas, toma aire, lee un artículo o un capítulo de un libro, mírate algunos videos, pregunta en Stackoverflow, llama a un colega que programe,...

Puedes hacer todo lo que te propongas. Con curiosidad, ganas de aprender y perseverancia llegarás mucho más lejos de lo que creías al principio. ¡Mucha suerte!