**Variáveis e Tipos primitivos ->**

Fazer comentários sempre para que o código fique mais legível para quem vai interpreta-lo, até para você futuramente.

* // (única linha) ou /\*\*/ (mais de uma linha) = JS
* /\*\*/ = CSS
* <!----> = HTML

**Variáveis**

Símbolo de “=” em JavaScript significa “recebe”

Memória analogia = Terreno com estacionamento p/ vagas de carros.

Memória é o local onde ficam armazenados as variáveis. (var ou let = variável)

Ex:

* var n1 = 5;
* var n2 = 8.5;
* var n3 = 15;

\*\*5, 8.5 e 15 são atributos\*\*

Assim como números (number), podem ser colocadas palavras (strings).

Ex:

* var s1 = “JavaScript”;
* var s2 = ‘Curso em Vídeo’;
* var s3 = `Guanabara`;  
    
  \*\*Podem ser usados aspas duplas, aspas simples e a crase\*\* (Possuem diferenças)

Chamamos o nome dados as variáveis de Identificadores e elas possuem regras

Regras para escolher o nome do identificar:

* Podem começar com letra, $ ou \_;
* Não podem começar com números;
* É possível usar letras ou números;
* É possível usar acentos e símbolos;
* Não podem conter espaços (substituir por underline);
* Não podem ser palavras reservadas.

Dicas:

* Maiúsculas e minúsculas fazem diferença;
* Tente escolher nomes coerentes para as variáveis;
* Evite se t ornar um “programador alfabeto” ou um “programador contador”;

Tipos primitivos primordiais (negrito)

* **Number;**

Infinity;

NaN.

* **String;**
* **Boolean;**
* Undefined;
* Object;

Array;

Null.

* Function.

typeof = tipo de = serve para saber o tipo da variável;

EX: var n = 200; typeof n return ‘number’