

**Programación I**

Para realizar la práctica creá un archivo ***index.html,*** un archivo***index.js***y vincularlos.

**Ejercicio 1: Declaración de variables**

Una variable es un espacio de memoria que podemos utilizar para almacenar valores. Si queremos utilizar una variable lo primero que debemos hacer es declararla, o sea, crear esa “cajita” donde vamos a guardar valores. En JavaScript, las variables se declaran utilizando la palabra reservada ***“let”*** o***“const”***seguida del nombre con la que la identificamos.

**Por ejemplo: let precio;**

**Consigna**

Deberás declarar **2 variables,**una con el nombre **edad** y la otra variable con el nombre **peso**.

Utiliza el método ***console.log()***y observa qué información devuelve la consola.

**Ejercicio 2: Almacenando datos**

Ya vimos cómo declarar una variable. ¿Pero cómo guardamos algo en ella? Para guardar un valor en una variable utilizamos el signo ***=*** y a continuación el valor que queremos almacenar.

En programación, almacenar un valor en una variable se denomina ***“asignar”***.

Por ejemplo:

**let meses = 12;**

**let cantidadDeAlumnos = 30;**

**Consigna**

Deberás declarar **2 variables** (edad y peso) y asignarles un valor numérico a cada una.

**Ejercicio 3: Otro tipo de dato**

Además de los números, hay un tipo de dato más en JavaScript. Este tipo de dato es **“string”**. A los datos de tipo string se los conoce como **cadenas de texto**. Las cadenas de texto  admiten cualquier combinación de letras, números y/o símbolos. Para definir un **string** es necesario que el texto en cuestión **esté entre comillas:**

Por ejemplo:

**let nombre = “Juan”**

**let saludo = “Mi nombre es Juan”**

**let queEsEsto = “125 + 125 = 250”**

**Consigna**

Declara la variable **saludo** y asígnale el texto**“Hola Mundo!”**. Finalmente, imprimí en la consola el valor de la variable por pantalla usando **console.log()**.

**Ejercicio 4: Intercambiando valores**

Las variables además de almacenar información permiten la modificación del valor que almacenan. Por ejemplo:

**let ganador = “Coria”**//creamos una variable y asignamos un string

**ganador = "Del Potro";**//modificamos el contenido de la variable por otro string.

**console.log(ganador);**//usamos el método console.log() para ver el resultado.

Como habrás notado, llamando a la variable y re asignándole un valor puede cambiar su contenido.

**Consigna**

Define la variable **numeroA** con un valor de 30, y define la variable **numeroB** con un valor de 45. A continuación hacé que la variable **numeroA** almacene el valor de la variable **numeroB** y viceversa.

**Ejercicio 5: Más tipos de datos**

Ya vimos los valores numéricos y las cadenas de texto. Sin embargo JavaScript nos presenta un hay un tipo de dato primitivo más: los **boolean**.

Los tipo de datos boolean o **booleanos en español**, permiten representar los valores lógicos:

* **true**: para representar el valor de que algo es verdadero. Equivalente al valor numérico 1.
* **false:**  para representar el valor de que algo es falso. Equivalente al valor numérico 0.

Para generar un boolean asignamos el valor true o false a una variable.

Por ejemplo:

**let valorDeVerdad = true;**

**console.log(**valorDeVerdad**);**                 // Esto imprimirá por pantalla "true"

**Consigna**

Define una variable **meGustaElHelado** y asignarle un valor booleano de acuerdo a tus preferencias. Luego imprimí por consola el valor de la variable.

**Ejercicio 5: Más variables**

1. Crear una variable que contenga el resultado de sumar (5 + 10).
2. Crear una variable que contenga el resultado de restar (20 -5).
3. Crear 2 variables numéricas y almacenar el resultado de multiplicarlas en una nueva variable.
4. Crear una variable que contenga 2>1, luego imprimir la variable  y analizar el resultado.
5. Crear una variable que contenga 1>1, luego imprimir la variable  y analizar el resultado.