* Variables
* Strings
* Funciones (argumentos, return)
* Declaraciones if
* Valores booleanos (true, false)

**Variables:** Las variables son como cajas que contienen cosas (datos, información) estas “cosas” pueden ser números, palabras, etc. Pero para explicarlo de una manera simple hagámoslo con objetos y cosas cotidianas. A cada caja(variable) le ponemos un nombre que es el nombre con el cual vamos a identificar al contenido que tiene, por ejemplo a una caja le ponemos el nombre “Libros” porque contiene libros, a otra la llamamos “Ropa” porque contiene remeras y demás prendas de vestir, no podemos poner ropa en la caja llamada libros, porque tendríamos un problema, cada contenido va a la caja que debe estar. En programación por ejemplo llamamos a una variable (caja) “Edad” entonces esta tiene que contener si o si un número que es como se representa la edad, no puede contener letras. En estas cajas (variables) puede ir cambiando su contenido durante el proceso, es decir en la variable “edad" tenemos la edad de X persona pero en un año esta persona ya no va a tener la misma edad por lo tanto vamos a cambiar el número (contenido de la caja). Luego están las constantes que son también como “cajas” pero su contenido nunca cambia siempre es el mismo.

**Strings:** Son cadenas o hilo de caracteres. Cada tecla que contiene el teclado es un carácter. “a” “e” “1” “.” “,” son caracteres, incluso los espacios ” “ también lo son, entonces una palabra como “Hola” o una frase como “Hola, cómo estás?” son strings o como dijimos cadena de caracteres. Y siempre van entre comillas “ “ .

**Funciones:** Son fragmentos de código que podemos reutilizar siempre que querramos, no son parte del proceso principal del programa si no que son externos y las podemos llamar siempre que las precisemos, las funciones se crean para resolver un problema o una tarea específica por eso si hay un problema en nuestro programa siempre es mejor tenerlo bien fragmentado con funciones para poder solucionar rápido ese problema (si se da en una función) y no tener que analizar todo el código completo del proceso. Con las funciones podemos resolver todo tipo de operaciones, aritméticas, lógicas, etc.

**Argumentos:** Los argumentos son los valores que le damos a la función (cuando la estamos llamando) para que trabaje con ellos. De forma resumida son los valores que va a utilizar la función para hacer las operaciones correspondientes.

**Return:** Una vez finalizada la función y ya procesados los datos y hechas las operaciones correspondientes la función nos va a devolver un “resultado” ese resultado o mejor dicho “valor” que nos devuelve la función es lo que llamamos “Return”.

La **declaración IF** es la forma que le indicamos a nuestro compilador o intérprete que ejecute una serie de acciones si se cumple cierta condición, por ejemplo le indicamos que si el usuario tiene más de 18 años que le de acceso a cierto contenido como películas para mayores de 18, y si es menor que no pueda acceder a ese contenido. No confundir con los operadores de comparación, los operadores de comparación si ayudan generalmente a la declaración IF como en el caso citado (a saber si el usuario es mayor a 18 años), pero la declaración IF es toda una estructura que a partir de ciertas condiciones va a tomar un camino (serie de acciones) u otro. La declaración IF da como resultado TRUE o FALSE.

**Valores booleanos:** Son un tipo de dato, de tipo lógico es decir su valor siempre va a ser TRUE (verdadero) o FALSE (falso) por ejemplo:

Clark Kent es Superman = True.

Messi es español = False.

Siempre el valor va a ser true o false.