

1 Tipos de datos e valores

JavaScript permite traballar con tres tipos de **datos primitivos**: números, cadeas de texto e valores booleanos. Ademais, JavaScript define dous tipos de datos triviais, *null* e *undefined*, cada un deles define un só valor.

JavaScript tamén admite outro tipo de datos composto coñecido como **obxecto**. Un obxecto representa unha colección de valores (tanto primitivos como outros obxectos). Os obxectos en JavaScript teñen unha natureza dual: poden ser unha colección sen ordenar de valores con nome ou unha colección ordenada de valores numerados. Neste último caso, o obxecto denomínase matriz.

JavaScript tamén define outro tipo especial de obxecto coñecido como **función**. Unha función é un obxecto que ten un código executable asociado a el. As funcións compórtanse de forma diferente a outros tipos de obxectos.

O núcleo de JavaScript tamén define algúns **outros obxectos especializados** que representan novas clases de obxectos, por exemplo:

- **A clase *Date*** define obxectos que representan a data.
- **A clase *RegExp*** define obxectos que representan expresións regulares.
- **A clase *Error*** define obxectos que representan erros de sintaxe.

Vexamos os tipos de datos máis polo miúdo:

1.1 Números

Os números (*number*) son o tipo de datos mais básico e requiren moi pouca explicación:

- JavaScript non distingue entre valores enteiros e valores de punto flotante.
- JavaScript representa os números empregando o formato de punto flotante de 64 bits definido polo estándar **IEEE 754** (o típico *double* de Java, C e C++).
- Cando un número aparece directamente nun programa denomínase **literal numérico**.