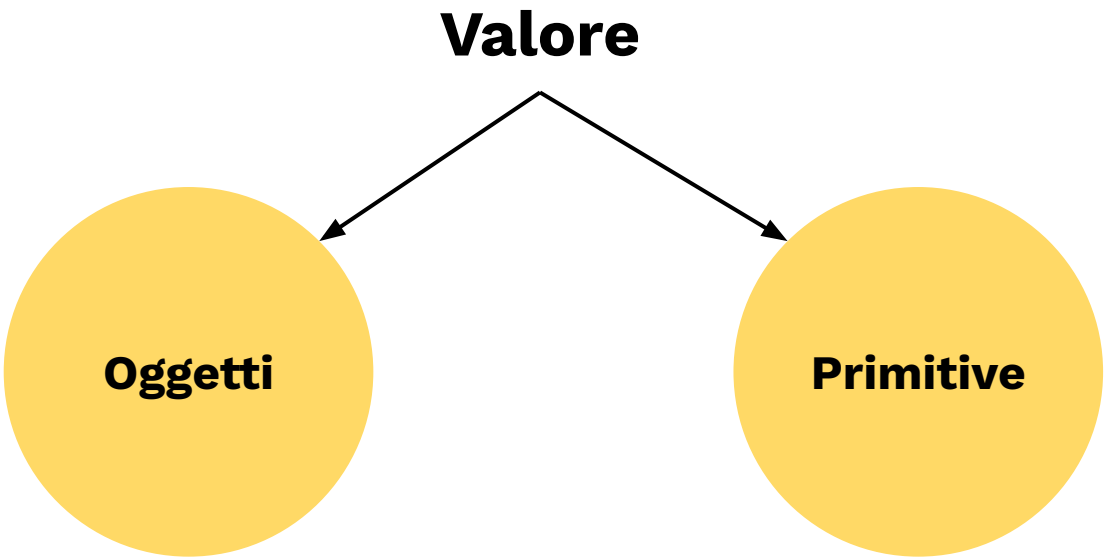
Oggetti e primitive



Le 7 primitive

1. Number: usata per numeri decimali e interi
2. String: usata per il testo
3. Boolean: Tipo logico, può essere solo vero o falso. Usata per prendere decisioni
4. Undefined: Valore involontariamente mancante
5. Null: Valore volutamente mancante
6. Symbol (ES2015): Valore unico che non può essere cambiato (Non ci interessa per il momento)
7. BigInt (ES2020): Interi molto grandi che la prima Number non può gestire.