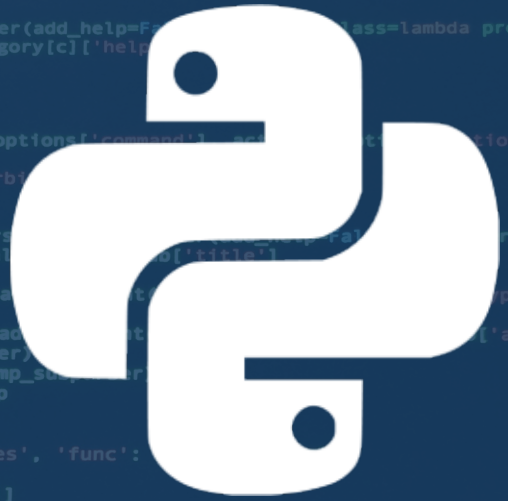

NÚMEROS

PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS III

Abdel G. Martínez L.

CATEGORÍAS

- *Enteros*
  - Números positivos o negativos sin cifras decimales
  - Pueden ser de un tipo: `int`

    ```
    >>> ent = 35
    ```
  - Antes existían los `long`

CATEGORÍAS

- *Enteros*
  - Otro uso es para expresar números en octal o hexadecimal

```
>>> oct = 0o20
>>> hex = 0x17
```

CATEGORÍAS

- *Reales*
  - Números que tienen decimales
  - Puede ser de un tipo: `float`
  - Se expresan de dos maneras:
    - De forma tradicional, con una parte entera y una decimal

      ```
      >>> pi = 3.1416
      ```

    - Utilizando un exponente de base 10

      ```
      >>> celula = 0.1e-5
      ```

CATEGORÍAS

- *Complejos*
  - Números que tienen una parte imaginaria
  - Si no los conoce, quizás no tenga que utilizarlos
  - Los puede reconocer porque tienen con una `j` al final
  - Su uso más común es en la geología, ingeniería y física

```
>>> latitud = 15 + 3j
```