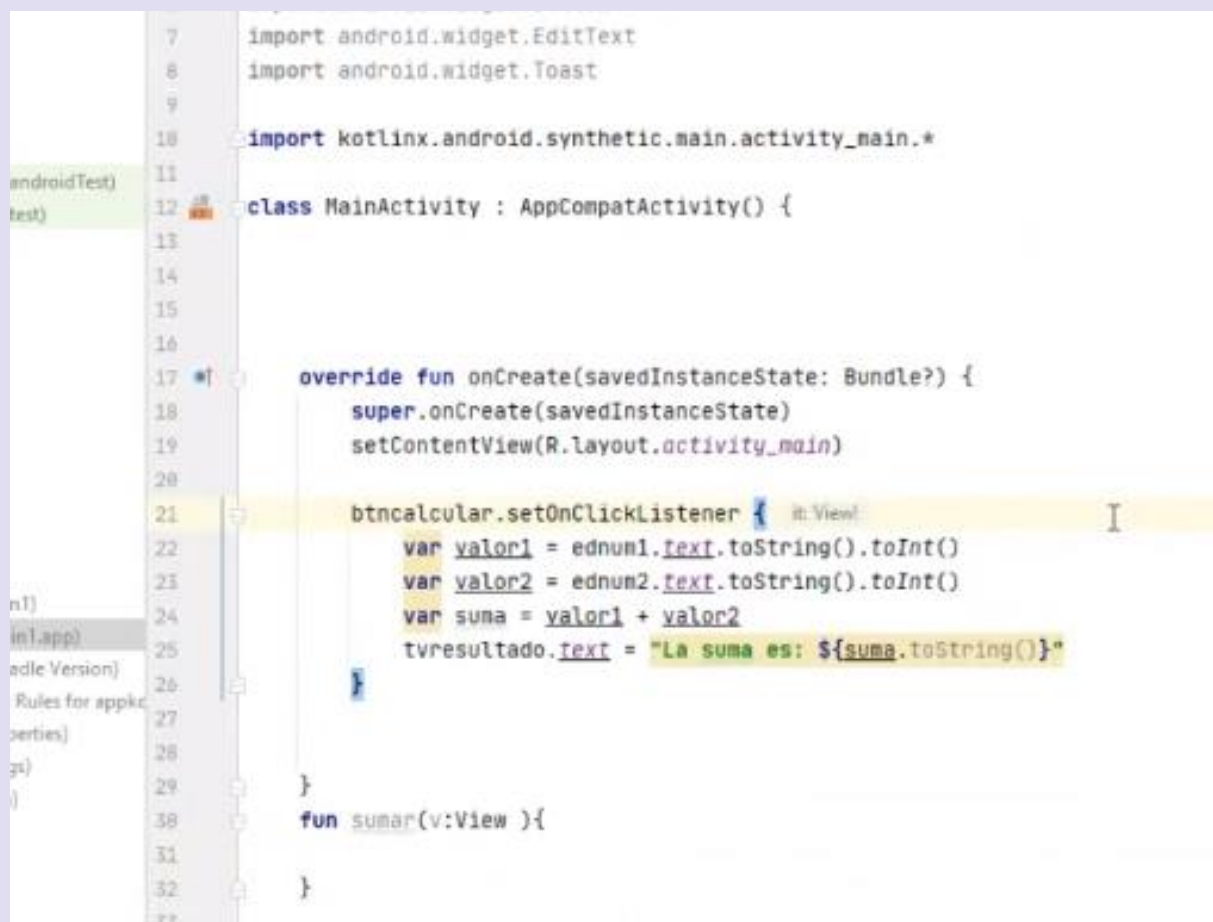
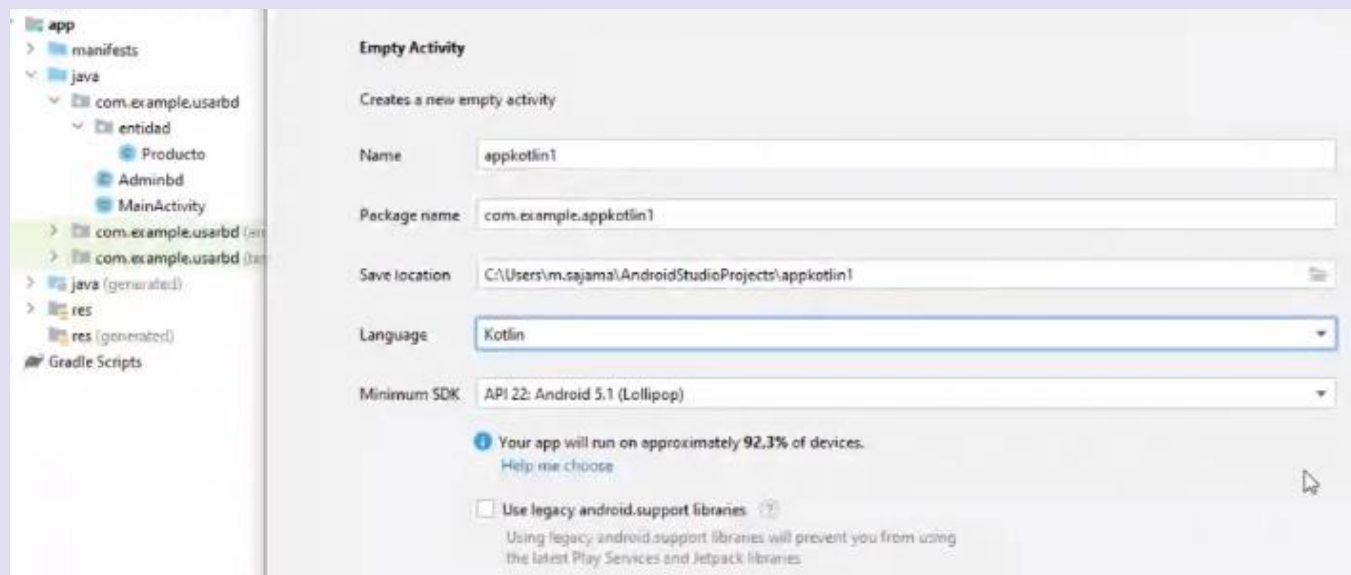


CLASE MARTES-20-JULIO-2021

INICIO DE CLASE-



Nomenclatura camelCase: La primera letra de cada variable va en mayúscula, pero la primera en minúscula, ej: myFirstVariable

VARIABLES

DECLARANDO VARIABLES CON VAR

ERROR AL CAMBIAR MI TERCERA VARIABLE=1 YA QUE YA ESTÁ DEFINIDA COMO STRING

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

        variablesYConstantes()
    }

    private fun variablesYConstantes() {
        var myFirstVariable = "Hola blue-blue-blue"
        println(myFirstVariable)

        var mySecondVariable = "Cómo estás blue?"
        println(mySecondVariable)

        var myThirdVariable = "Qué haces hoy? =)"
        println(myThirdVariable)

        myThirdVariable = "Hacemos algo hoy?"
        println(myThirdVariable)

        myThirdVariable = 3
        println(myThirdVariable)
    }
}
```

Build: Sync x Build Output x

MainActivity.kt app\src\main\java\com\example\kotlin 1

The integer literal does not conform to the expected type

e: C:\Users\XHely\AndroidStudioProjects\kotlin\app\src\main\j

CONSTANTES

```
myThirdVariable = "Hacemos algo hoy?"
println(myThirdVariable)

val myFirstConst="eeeeevyy"
println(myFirstConst)

//UNA CONSTANTE NO PUEDE MODIFICAR SU VALOR
```

TIPOS DE DATOS

```
activity_main.xml x MainActivity.kt x
32
33 //UNA CONSTANTE NO PUEDE MODIFICAR SU VALOR
34 }
35
36 private fun tiposDeDatos() {
37
38     //STRING
39     val myString: String="ñeeeeee"
40     val myString2="ñoooooooo"
41
42     //ENTEROS (Byte, Short, Int, Long)
43     val myInt: Int = 1
44     val myInt1= 1
45     val myByte:Byte= 8
46     val myShort:Short= 10
47     val myLing:Long = 100
48
49     //DECIMALES (Float, Double)
50     val myFloat:Float = 1.5f
51     val myDouble:Double = 1.5
52     val myDouble2: Double= 1.0
53
54     //BOOLEAN
55     val myBoolean:Boolean=true
56     val myBoolean2=true
57 }
```

SENTENCIA IF

```
58 val miConstante = 10
59 if (miConstante > 5)
60     println("$miConstante")
61
62     if (miConstante = 10)
63         println("Mi constante es $miConstante")
64     } else {
65         println("mi constante no es 10")
66     }
```

CONSTANTES CON OPERADORES LÓGICOS

```
55     val myBoolean: Boolean = true
56     val myBoolean2 = true
57
58     val miConstante = 10
59     if (miConstante > 5)
60     println("$miConstante")
61
62     if (miConstante<10 && >5)
63         println("tu constante es un número entre el 5 y 10")
64     } else {
65         println("no puedo adivinar tu constante")
66     }
67
68     if (miConstante=10 && >5)
69         println("tu constante es un número entre el 5 y 10")
70     } else {
71         println("no puedo adivinar tu constante")
72     }
73     if (miConstante=10 || miConstante=5)
74         println("tu constante es 5 o 10")
75     } else {
76         println("no puedo adivinar tu constante")
77     }
78     if (miConstante!=10)
79         println("sólo sé que tu constante no es 10")
```

SENTENCIA WHEN

```
package com.example.kotlin

import ...

class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

        //variablesYConstantes()

        //tiposDeDatos()

        sentenciaWhen()
    }

    fun sentenciaWhen() {
        val pais = "Chile"
        when (pais) {
            "Chile", "España", "Perú", "Argentina" = {
                println("el país habla español")
            }
        }
    }
}
```

```

// When con Int
val age = 10

when (age) {
    0, 1, 2 → {
        println("Eres un bebé")
    } in 3..10 → {
        println("Eres un niño")
    } in 11..17 → {
        println("Eres un adolescente")
    } in 18..69 → {
        println("Eres adulto")
    } in 70..99 → {
        println("Eres anciano")
    } else → {
        println("🤖")
    }
}

```

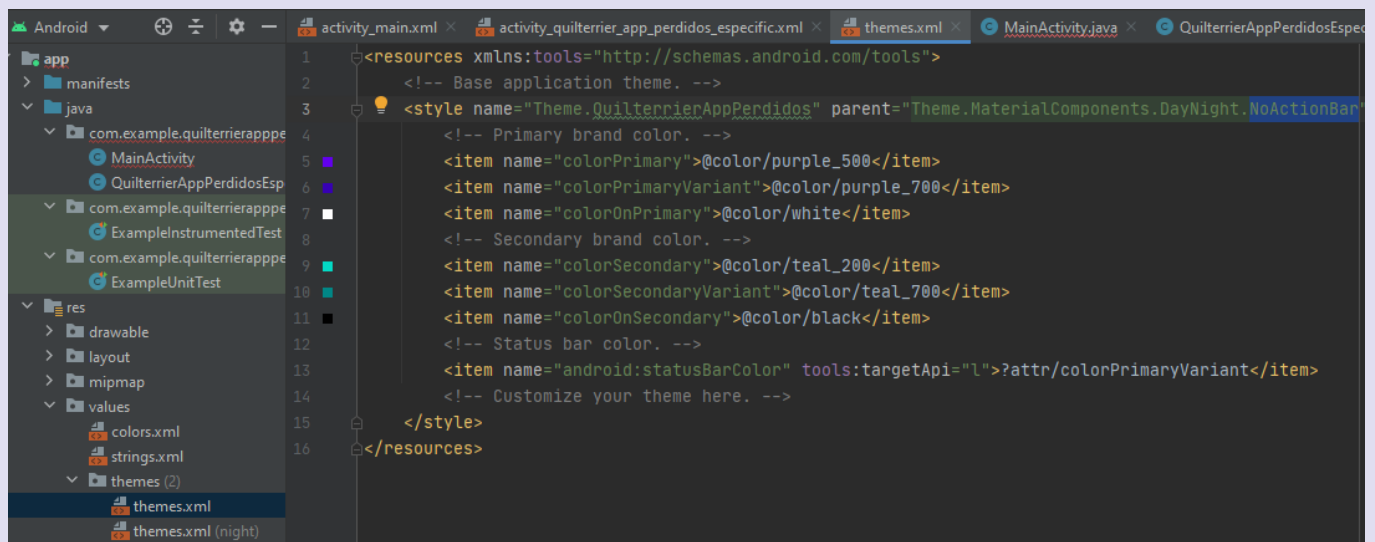
Aprendiendo mucho con el grupo de estudio =)

En general no he tenido mucho tiempo para las clases, pero estudio en cada espacio libre que me queda. Puede que vaya un poco más lento que el resto de mis compañeros, pero se avanza y creo que eso también es importante.

Las funciones se declaran usando la palabra clave **fun**, seguida del nombre del método, los paréntesis donde declararemos los valores de entrada y unas llaves que limitan la función .

FIN DE CLASE-

POST CLASE-



Con esto se saca el activitybar!!!