



Programación Go

## ▶ Introducción al lenguaje Go

// Práctica clase 1 - Go Bases

### Objetivo

El objetivo de esta guía práctica es que podamos afianzar los conceptos sobre variables, tipos de datos, vistos en el módulo de Go Bases. Para esto vamos a plantear una serie de ejercicios simples e incrementales (ya que vamos a ir trabajando y agregando complejidad a lo que tenemos que construir), lo que nos permitirá repasar los temas que estudiamos.

### Forma de trabajo

Los ejercicios deben ser realizados en sus computadoras. Les recordamos crear una carpeta para cada clase y ahí dentro tengan un archivo .go para cada ejercicio.

¿Are you ready? 😎👍



## Ejercicio 1 - Imprimí tu nombre

1. Crea una aplicación donde tengas como variable tu nombre y dirección.
2. Imprime en consola el valor de cada una de las variables.



## Ejercicio 2 - Clima

Una empresa de meteorología quiere tener una aplicación donde pueda tener la temperatura y humedad y presión atmosférica de distintos lugares.

1. Declara 3 variables especificando el tipo de dato, como valor deben tener la temperatura, humedad y presión de donde te encuentres.
2. Imprime los valores de las variables en consola.
3. ¿Qué tipo de dato le asignarías a las variables?



## Ejercicio 3 - Declaración de variables

Un profesor de programación está corrigiendo los exámenes de sus estudiantes de la materia Programación I para poder brindarles las correspondientes devoluciones. Uno de los puntos del examen consiste en declarar distintas variables.

Necesita ayuda para:

1. Detectar cuáles de estas variables que declaró el alumno son correctas.
2. Corregir las incorrectas.

```
var lnombre string
var apellido string
var int edad
lapellido := 6
var licencia_de_conducir = true
var estatura de la persona int
cantidadDeHijos := 2
```



## Ejercicio 4 - Tipos de datos

Un estudiante de programación intentó realizar declaraciones de variables con sus respectivos tipos en Go pero tuvo varias dudas mientras lo hacía. A partir de esto, nos brindó su código y pidió la ayuda de un desarrollador experimentado que pueda:

- Verificar su código y realizar las correcciones necesarias.

```
var apellido string = "Gomez"
var edad int = "35"
boolean := "false";
var sueldo string = 45857.90
var nombre string = "Julián"
```