RESPUESTAS GUIA 2 -calentamiento

DANIEL MONTOYA

Los retos se encuentran en el github, en forma de .cs.

P1) Cuando se crea un proyecto, visual studio crea automáticamente una **solución** que lo contiene, la cual puede agrupar varios proyectos y contiene todos los archivos necesarios para crear la aplicación. El **proyecto** administra de forma lógica, compilan y depuran los elementos que conforman parte de la solución. Un **ensamble** se genera cuando el programa es compilado y genera un archivo **.exe** o **.dll.**

Dentro de una solución puede haber muchos proyectos.

P2) **Using system** se utiliza cuando programa accederá a las diferentes librerías del computador, por ejemplo, para hacer uso de la parte grafica en los programas se implementan librerías adicionales.

P3) Son estructuras, variables, los diferentes tipos de datos que utiliza el lenguaje de programación, un ejemplo es **int**, que incluye los números enteros en un rango determinado.

P4) Un tipo de dato **unsigned** no incluye números negativos, de esta forma duplicando su rango en los positivos, mientras que los **signed** si pueden tener valores negativos.

P5) **sbyte** es un tipo de dato **unsigned**, lo que significa que no incluye números negativos, por lo que el resultado de la resta de esos valores (siendo un numero negativo) no podrá ser incluido en el tipo de dato unsigned, debido a la restricción del rango.

P6) La diferencia radica en el rango, siendo el **short** una versión de rango menor en comparación con el **int**, esto se utiliza, entre otras razones, para aumentar la **eficiencia** del programa, al no tener que utilizar la misma cantidad de memoria.

P7) Si, porque el rango del tipo de dato **ushort** va de 0 a 65535, por lo cual no hay un incumplimiento del rango.

P8) Esto es para rectificar el tipo de dato utilizado, **f es float**, mientras que **UL es ULong**, **double** es el valor asignado por defecto, por esto carece de terminación, con esta denominación el compilador puede entender mejor el dato.

P9) Porque **el programa espera una respuesta** por parte del usuario, en este caso, espera que el usuario escriba una línea para leerla.

P10) Sirve para **convertir** un tipo de dato a otro, por ejemplo de string a int;

C1)

P11) Console.WriteLine("C:\\Users\\juanfh\\Desktop\\MiArchivo.txt");

C2) El resultado no es lo que esperaba.

P12) El programa declara dos variables tipo short a y b, a las cuales asigna un valor inicial de 30000, luego declara otra variable tipo shor llamada sum, que esta determinada por la suma de a y b. Finalmente el programa imprime el resultado de la suma. En este programa hay un desbordamiento de la variable, por el sobrepaso del rango de short en el valor de la suma, generando una respuesta incorrecta, se puede solucionar declarando que de la suma resultara un tipo de variable con mayor rango (ej. ushort) que incluya el valor del resultado (En la línea 12, antes de la declaración de la suma, se reemplace el short por el nuevo tipo de dato).

p13) Ambas declara una variable inicial de tipo array de int, la diferencia esta en que la segunda línea define un valor inicial para la variable, mientras que la primera no

p14) Esta línea define un array de variables tipo int, de tamaño 10 y define estos valores.

C3)

C4)