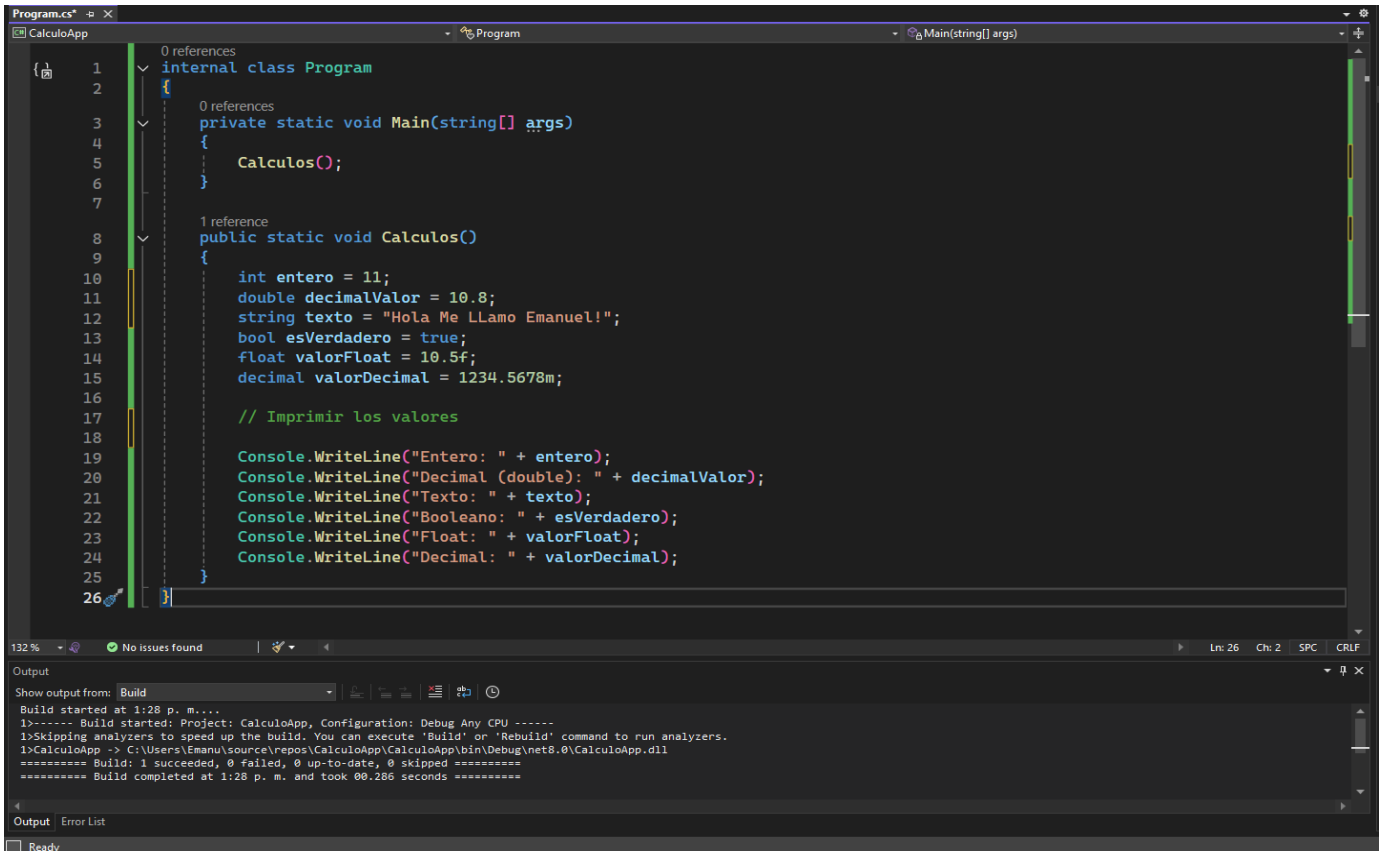
C# tarea inicial

Emanuel De La Cruz Balbuena, 2024-1720, Viernes.

1. **Declarar variable de los diferentes tipos, asignarles valor e imprimir el valor.**



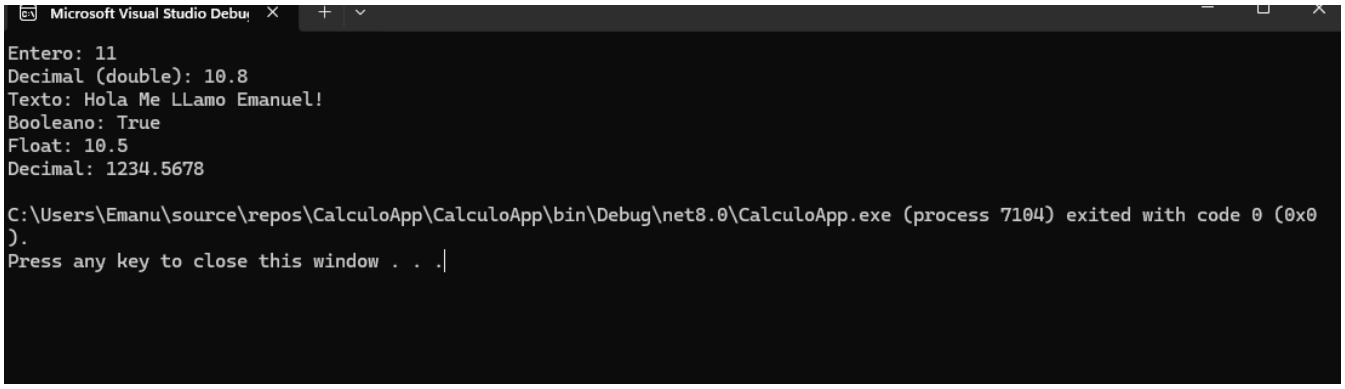
```
0 references
internal class Program
{
    0 references
    private static void Main(string[] args)
    {
        Calculos();
    }

    1 reference
    public static void Calculos()
    {
        int entero = 11;
        double decimalValor = 10.8;
        string texto = "Hola Me LLamo Emanuel!";
        bool esVerdadero = true;
        float valorFloat = 10.5f;
        decimal valorDecimal = 1234.5678m;

        // Imprimir los valores

        Console.WriteLine("Entero: " + entero);
        Console.WriteLine("Decimal (double): " + decimalValor);
        Console.WriteLine("Texto: " + texto);
        Console.WriteLine("Booleano: " + esVerdadero);
        Console.WriteLine("Float: " + valorFloat);
        Console.WriteLine("Decimal: " + valorDecimal);
    }
}
```

```
Build started at 1:28 p. m....
1>------ Build started: Project: CalculoApp, Configuration: Debug Any CPU ------
1>Skipping analyzers to speed up the build. You can execute 'Build' or 'Rebuild' command to run analyzers.
1>CalculoApp -> C:\Users\Emanu\source\repos\CalculoApp\CalculoApp\bin\Debug\net8.0\CalculoApp.dll
========== Build: 1 succeeded, 0 failed, 0 up-to-date, 0 skipped ==========
========== Build completed at 1:28 p. m. and took 00.286 seconds ==========
```



```
Entero: 11
Decimal (double): 10.8
Texto: Hola Me LLamo Emanuel!
Booleano: True
Float: 10.5
Decimal: 1234.5678

C:\Users\Emanu\source\repos\CalculoApp\CalculoApp\bin\Debug\net8.0\CalculoApp.exe (process 7104) exited with code 0 (0x0
).
Press any key to close this window . . .
```

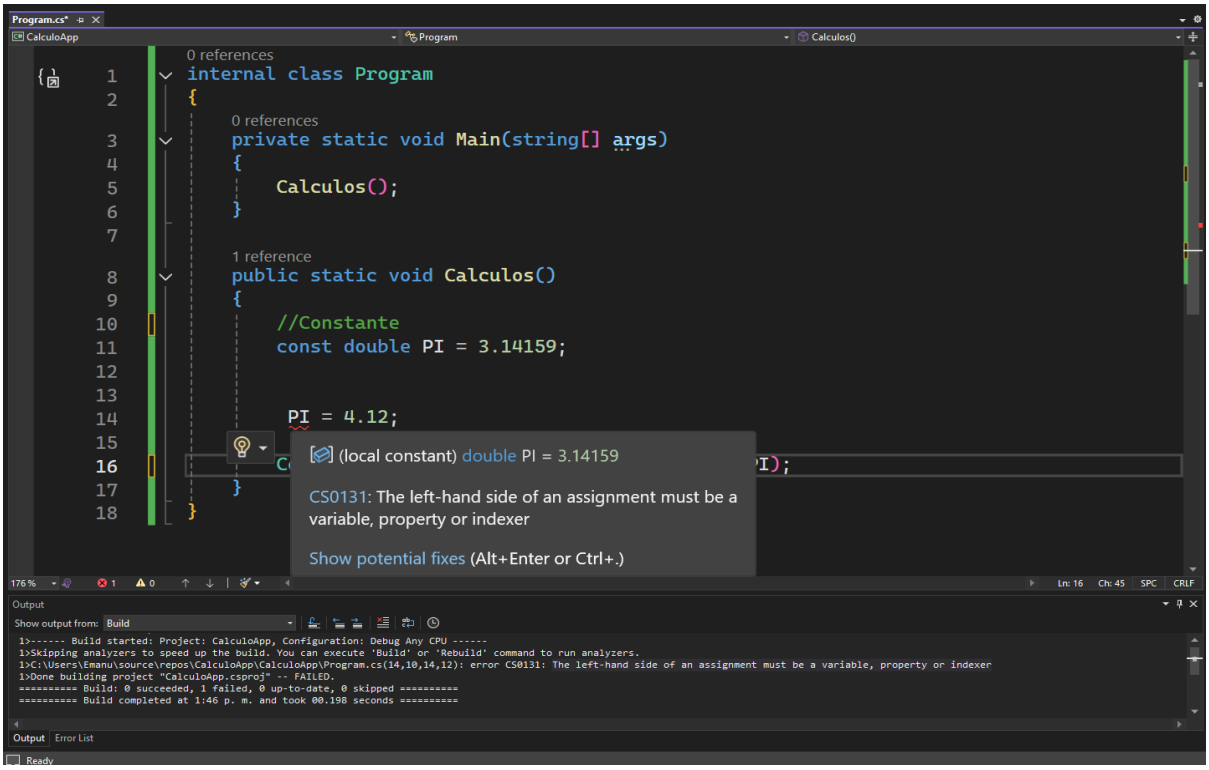
2. **Buscar cómo se declara una constante en C#**
   e imprimir el valor. Probar de cambiar su valor luego y ver que es lo que pasa.

   Una constante en C# se declara como una variable cuyo valor no puede cambiar después de ser asignado. Es decir, una vez que le asignas un valor a una constante, no puedes modificarlo más adelante en el código. Esto garantiza que el valor permanezca constante durante toda la ejecución del programa.
   Para declarar una constante, se hace lo siguiente:

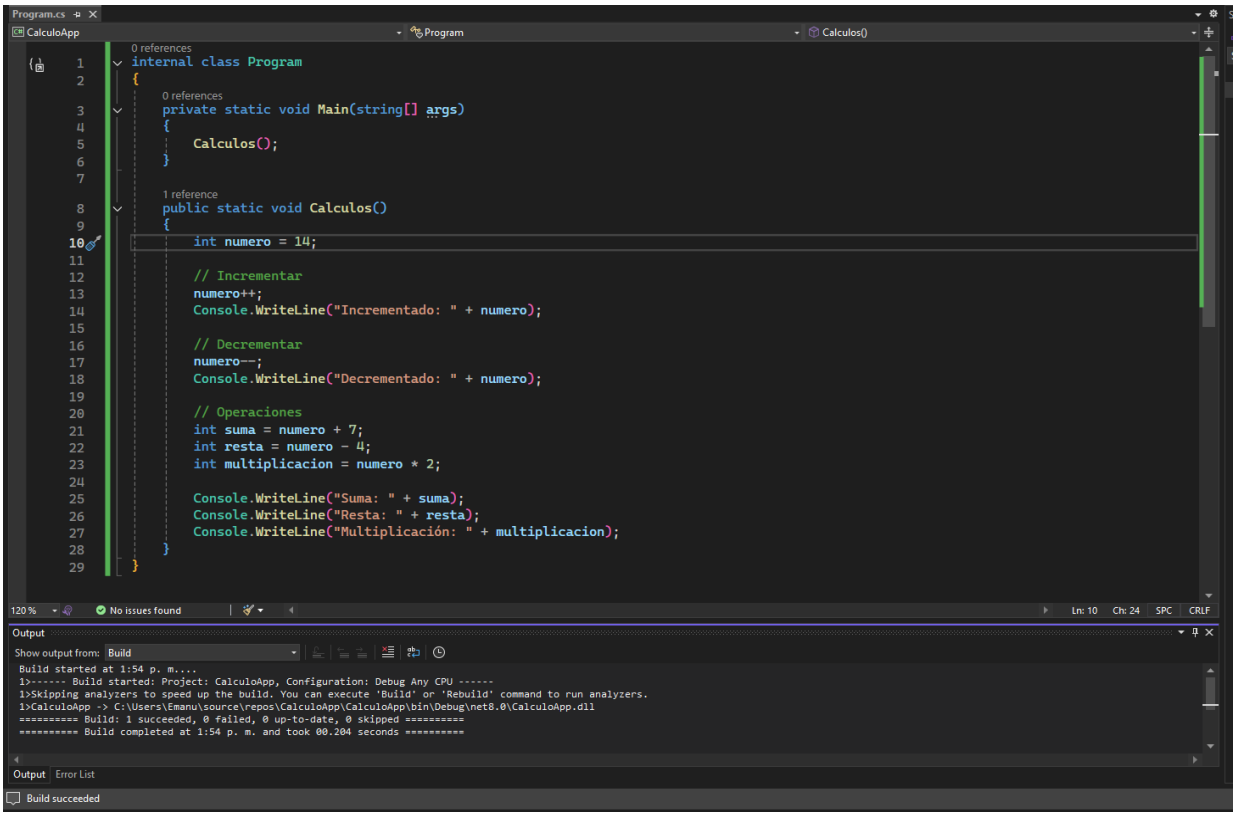
C# tarea inicial

1. Usar la palabra clave **const** antes del tipo de dato.
2. Asignarle un valor al momento de la declaración. Este valor debe ser fijo, ya que no se podrá modificar después.
3. Normalmente, las constantes se nombran usando letras mayúsculas, por convención, para diferenciarlas de las variables normales.

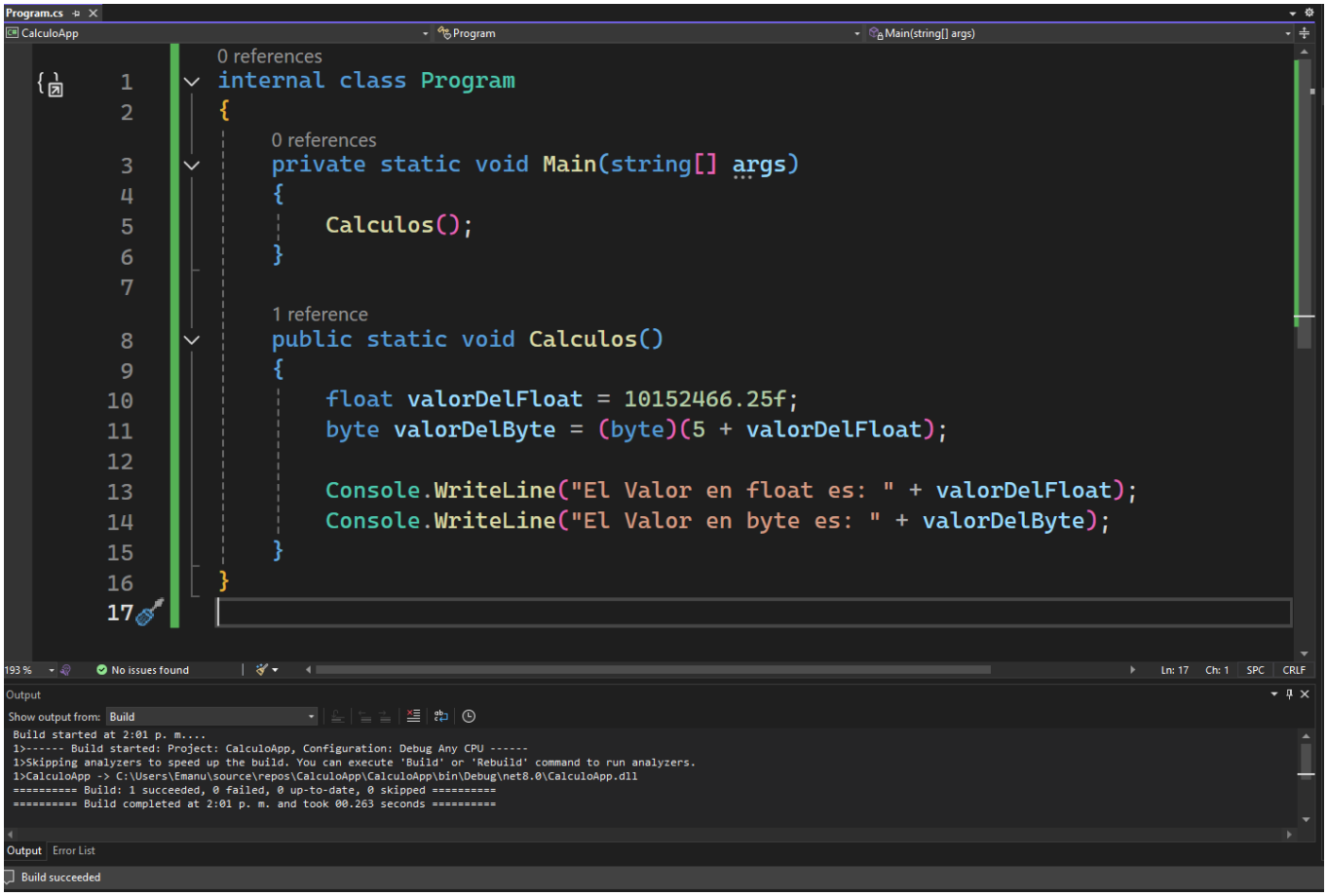
   Cuando intentamos cambiar el valor de una constante el programa no compila ya que las constantes no pueden ser modificadas una vez se ha asignado su valor.



3. Declara un entero, incrementarlo, decrementarlo, hacer operaciones con el.



4. Declarar un float con valor=10152466.25. Declara un byte que es igual a 5 + el float.



C# tarea inicial

5. Adjuntar comentario de una y de varias líneas un su código. Imprimir la fecha y hora d el sistema.