

02. Variables

Padilla Herrera Carlos Ignacio

Folio: 794DR02

**Escuela de Código PILARES
Java Entre Semana G0224**

Fecha: 03 de junio de 2024

02. Variables

Carlos Ignacio Padilla Herrera

03 de junio de 2024

02. Variables

Objetivo: Verificar el dominio teórico y técnico de los principios básicos de java mediante preguntas de opción múltiple y ejercicios para desarrollar su código.

Indicaciones: Realiza los programas que se te solicitan, una vez realizado sube el archivo de tu actividad.

Actividades

Programa 1. (2 puntos)

Crea un programa llamado **Booleans.java** que contenga lo siguiente:

- Crea una variable llamada *intsPuedeAlmacenarDecimales*. Ponlo en verdadero (True) si el tipo *int* puede contener un número decimal. Ponlo en falso (false) si el tipo *int* no puede hacer esto.
- Imprime la variable *intsPuedeAlmacenarDecimales*.
- Escribe la salida del programa.
- Toma captura de pantalla del código completo y del programa compilado.

```
1  /*
2   * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to change this
3   * license
4   */
5  package com.mycompany.booleans;
6
7  /**
8   *
9   * @author enigma
10  */
11 public class Booleans {
12
13     public static void main(String[] args) {
14         boolean intsPuedeAlmacenarDecimales = false;
15         System.out.println("El tipo int puede almacenar decimales? " + intsPuedeAlmacenarDecimales)
16         ;
17     }
18 }
```

Listing 1: Código del programa Booleans.java

Programa 2. (2 puntos)

Crea un programa llamado **Char.java** que contenga lo siguiente:

- Escribe como comentario de una sola línea tu nombre.
- Crea una variable llamada *primerLetra* de tipo *char* y almacena ahí la primera letra de tu nombre.
- Imprime en la terminal el valor de la variable *primerLetra*.
- Escribe la salida.
- Toma captura de pantalla del código completo y del programa compilado.

```
1  /*
2  * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to change this
   license
3  */
4
5  package com.mycompany.character;
6
7  /**
8   *
9   * @author enigma
10  */
11 public class Character {
12
13     public static void main(String[] args) {
14         char primerLetra = 'C'; // Nombre Carlos
15         System.out.println("La primera letra de mi nombre es: " + primerLetra);
16     }
17 }
```

Listing 2: Código del programa Character.java

Programa 3. (2 puntos)

Crea un programa llamado **Poema.java** que contenga lo siguiente:

- Crea una variable llamada *verso* de tipo *String* y almacena ahí el verso “Aquí no suceden cosas de mayor trascendencia que las rosas.”
- Invoca *System.out.println()* para imprimir el valor de la variable *verso*.
- Escribe la salida.
- Toma captura de pantalla del código completo y del programa compilado.

```
1  /*
2  * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to change this
3  * license
4  */
5  package com.mycompany.poema;
6
7  /**
8   *
9   * @author enigma
10  */
11 public class Poema {
12
13     public static void main(String[] args) {
14         String verso = "Aquí no suceden cosas de mayor trascendencia que las rosas. ";
15         System.out.println(verso);
16     }
17 }
```

Listing 3: Código del programa Poema.java

Programa 4. (2 puntos)

Crea un programa llamado **MiPerfil.java** que contenga lo siguiente:

- El archivo *MiPerfil.java* contiene una clase que representa tu perfil de contratación que se presentará a potenciales empleadores.
- En el método *main()*, crea una variable llamada *nombre* que contenga tu nombre, como una secuencia de caracteres.
- Crea una variable llamada *edad* que contenga tu edad como un número entero.
- Crea una variable llamada *salarioDeseado* que contenga tu salario deseado por mes con una precisión de dos puntos decimales.
- Crea una variable llamada *genero* que contenga un solo carácter, m (masculino), f (femenino), n (para ninguno) u o (para otro).
- Crea una variable llamada *buscandoTrabajo* que contenga si actualmente estás abierto a ofertas de trabajo o no.
- Imprime el valor de cada una de las variables, una por cada línea.
- Escribe la salida.
- Toma captura de pantalla del código completo y del programa compilado.

```
1  /*
2  * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to change this
3  * license
4  */
5  package com.mycompany.miperfil;
6
7  /**
8   *
9   * @author enigma
10  */
11 public class MiPerfil {
12
13     public static void main(String[] args) {
14         String nombre = "Carlos I. Padilla Herrera";
15         int edad = 30;
16         double salarioDeseado = 23000;
17         char genero = 'm';
18         boolean buscandoTrabajo = true;
19
20         System.out.println("Nombre: " + nombre);
21         System.out.println("Edad: " + edad);
22         System.out.println("Salario Deseado: " + salarioDeseado);
23         System.out.println("Genero: " + genero);
24         System.out.println("Buscando Trabajo: " + (buscandoTrabajo ? "Si" : "No"));
25     }
26 }
```

Listing 4: Código del programa MiPerfil.java

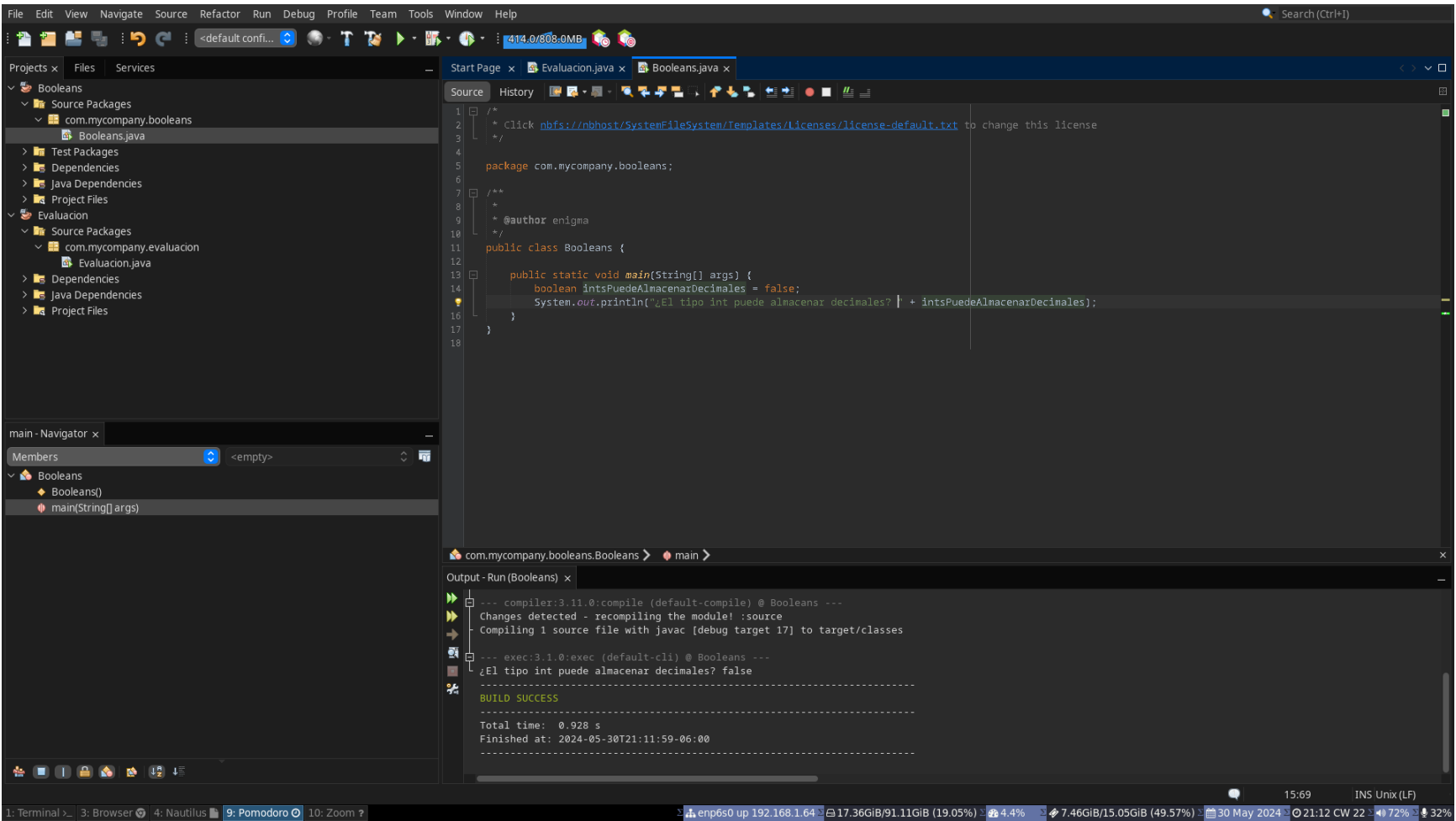


Figure 1: Captura del programa Booleans.java

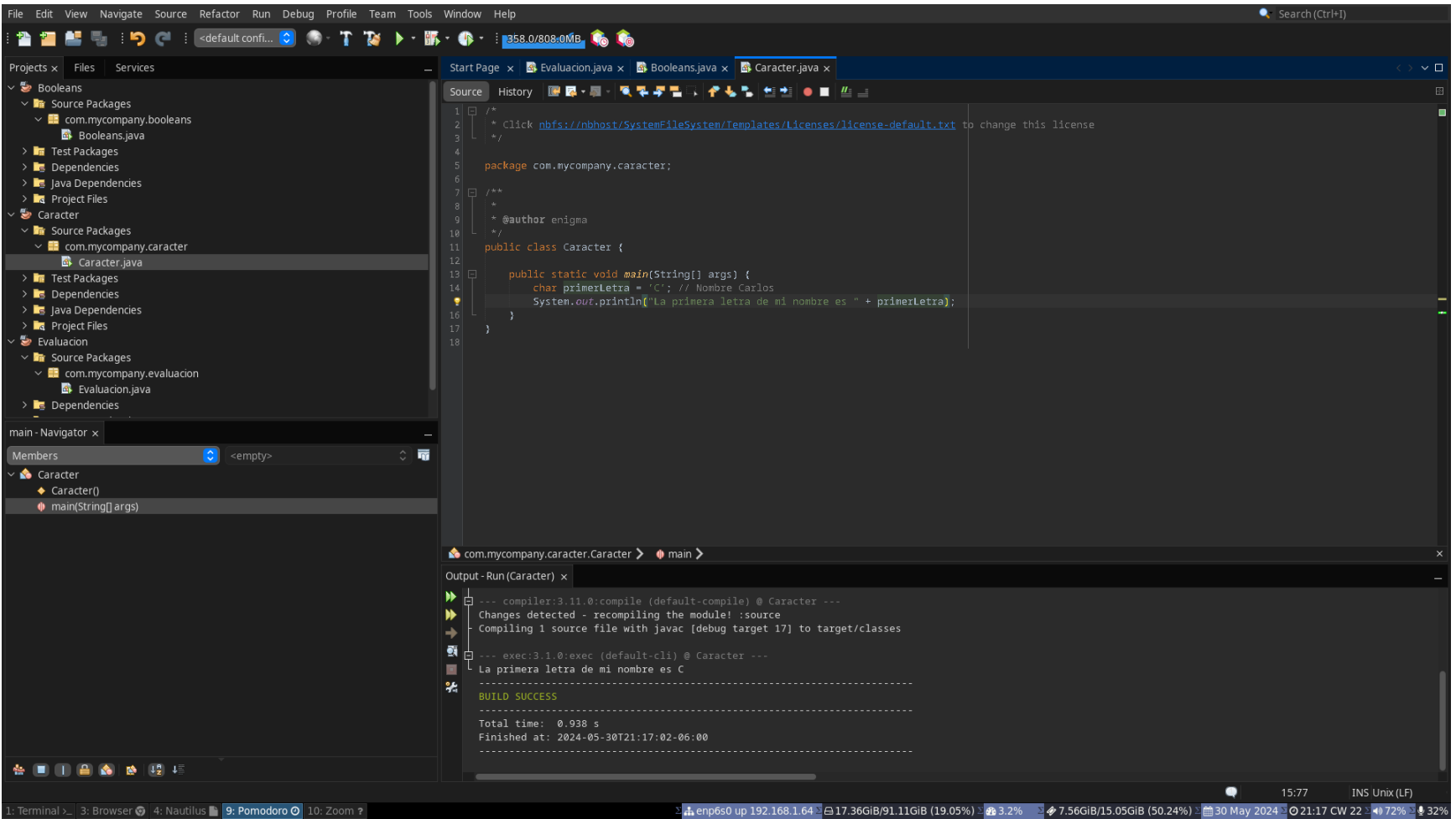


Figure 2: Captura del programa Char.java

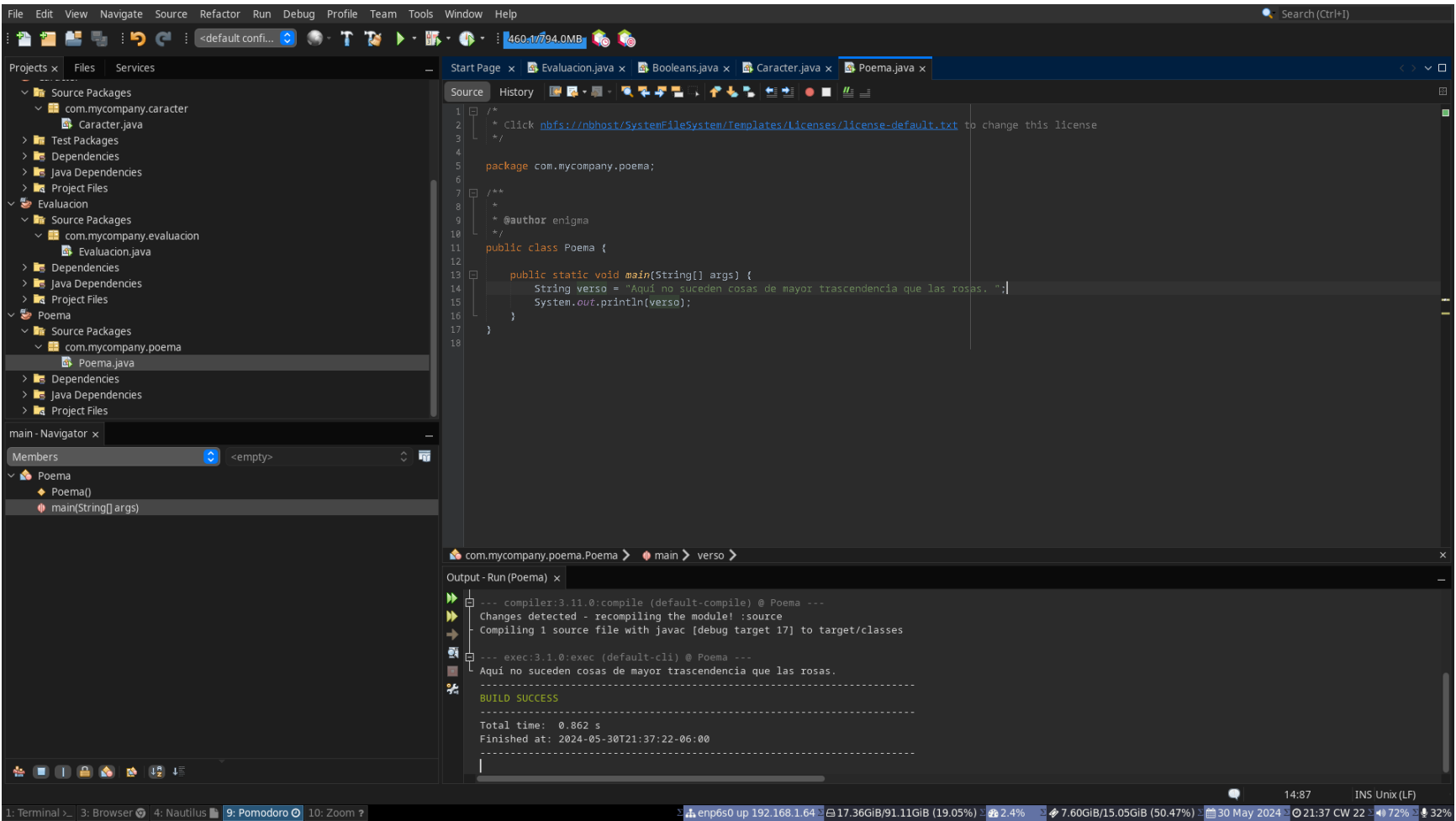


Figure 3: Captura del programa Poema.java

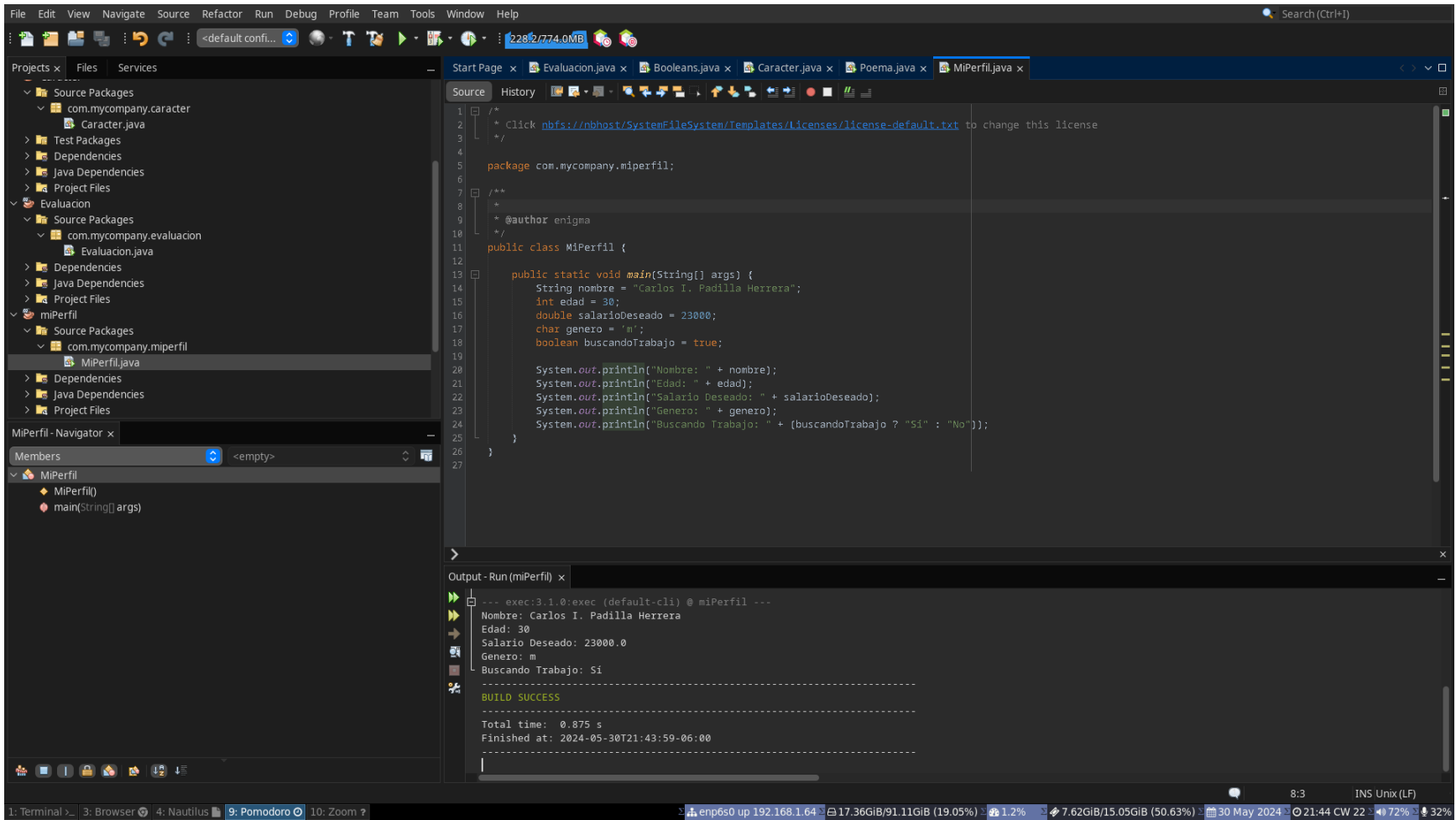


Figure 4: Captura del programa MiPerfil.java