Erick Martínez Brenes

Investigación teórica:

¿Qué es una clase en C# y cómo se crea?

1. Una clase puede definirse como un conjunto de cambios, métodos y eventos que pueden representar un comportamiento y características de un objeto, también sirve como un espacio para crear objetos y representar una acción que pueda ser utilizada una y otra vez, que luego podrá ser utilizada en otra parte del código y así tener un código más ordenado y reduciendo la duplicación.

Una clase puede crearse con el identificador “class” y se puede hacer privada usando private (para una clase específica) o publica usando public (para que esta sea accedida por otras clases).

¿Cuál es la diferencia entre los delimitadores de acceso private y public?

2 . La diferencia entre los delimitadores de acceso private y public, es que private solo podrá ser utilizada dentro de la clase en que se creó, es decir, no podrá ser utilizada en otras clases y la public podrá ser utilizada en cualquier clase desde cualquier parte del código sin ninguna restricción.

¿Cómo funcionan los ciclos for y while en C#?

3. Los ciclos for funcionan bajo unas condiciones que el usuario elegirá y solo funcionará mientras la condición sea cierta hasta ser cumplida, una vez cumplida, el ciclo se romperá, mientas que while solo funcionará si la condición otorgada por el usuario se cumpla, dentro de este cumplimiento solo se podrá detener hasta que la condición deje de cumplirse o se le pare de pronto.

Explica el uso de la estructura if-else en C#.

4. La estructura if-else funciona como una decisión dentro del código, a esta se le otorgará una condición y la condición podrá arrojar uno o más resultados, si el resultado es el esperado según la condición se pasará al primer bloque, que se puede definir como verdadero y si la condición falla se pasa al bloque de else definido como falso, que cumplirá una función distinta al bloque verdadero.

¿Cuál es la diferencia entre variables locales y variables de clase en C#?

5. Una variable local es la que es creada dentro de un constructor, un método o una clase, esta solo existirá dentro de ese bloque de código y no será reconocido fuera de ese espacio en el que se creó, una vez que termina el método o el bloque de código la variable deja de existir, una variable de clase se declara dentro de una clase pero afuera de cualquier método o constructor, estas pueden tener niveles de acceso y podrá ser accedida por todos los métodos de la clase en que se creó, mientras la clase exista la variable también y si la variable está definida como “public” podrá ser accedida desde otra clase(s)