

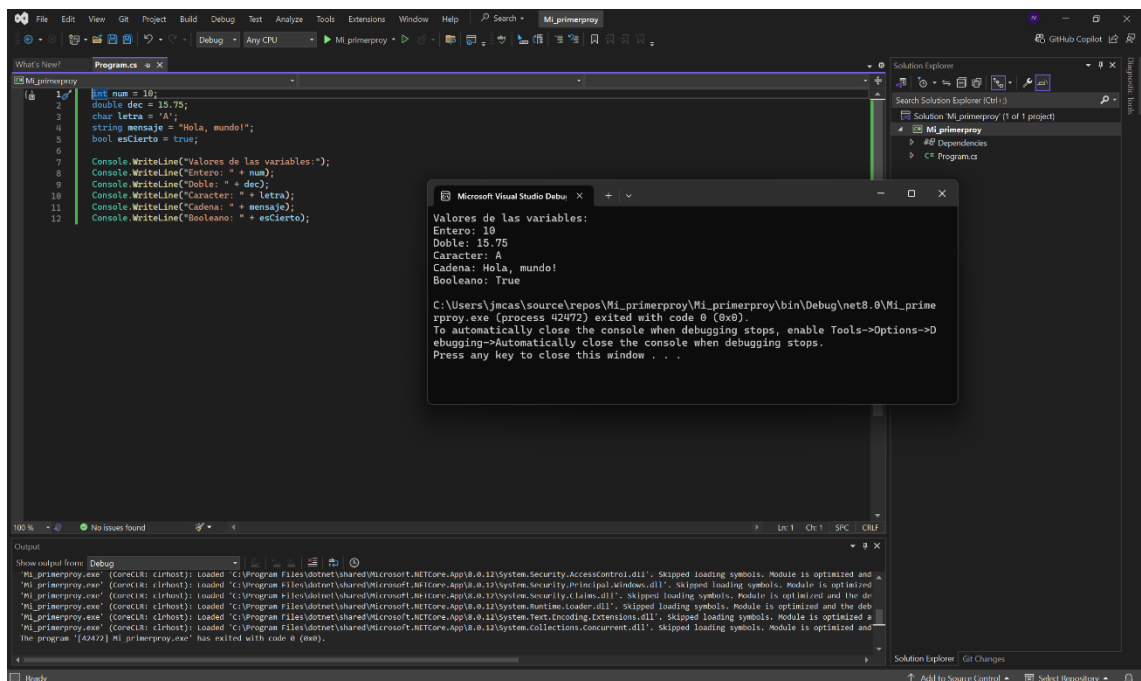
C# tarea inicial

MiNombre, MiMatricula, DiaDeClase

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

```
int num = 10;
double dec = 15.75;
char letra = 'A';
string mensaje = "Hola, mundo!";
bool esCerto = true;

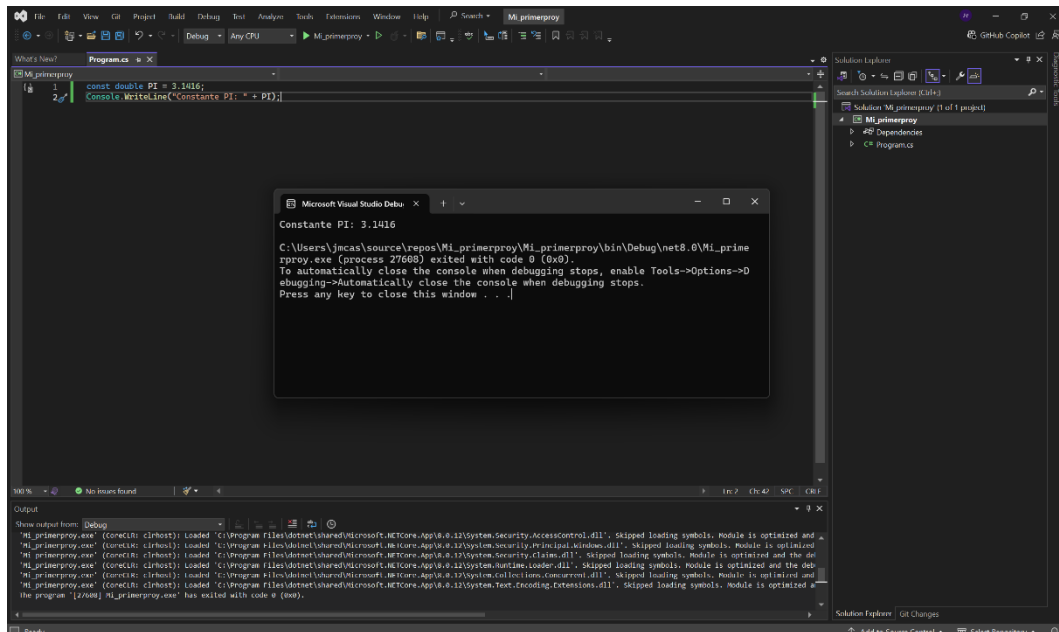
Console.WriteLine("Valores de las variables:");
Console.WriteLine("Entero: " + num);
Console.WriteLine("Doble: " + dec);
Console.WriteLine("Caracter: " + letra);
Console.WriteLine("Cadena: " + mensaje);
Console.WriteLine("Booleano: " + esCerto);
```



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.

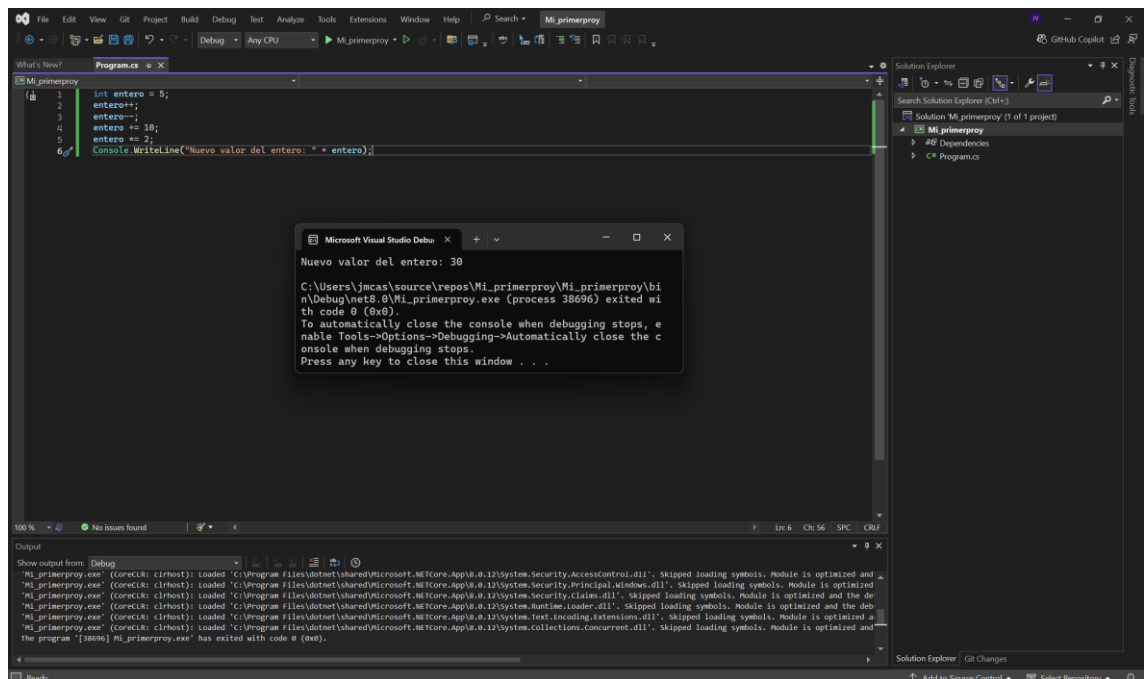
Para declarar una constante en C#, utilizamos la palabra clave `const`, seguida del tipo de dato y el nombre de la constante. Es importante tener en cuenta que las constantes deben ser inicializadas en el momento de su declaración y no pueden cambiar su valor posteriormente.

C# tarea inicial



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

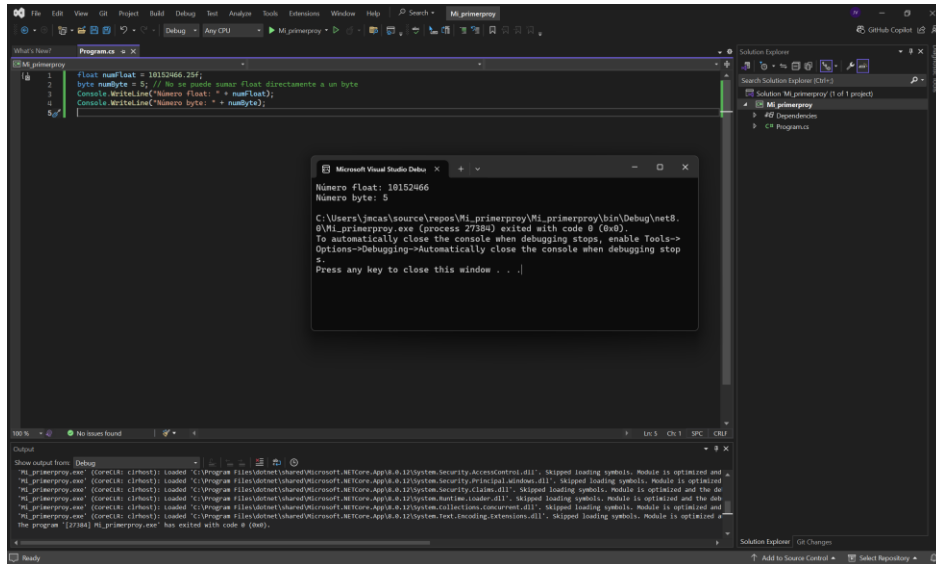
```
int entero = 5;  
entero++;  
entero--;  
entero += 10;  
entero *= 2;  
Console.WriteLine("Nuevo valor del entero: " + entero);
```



C# tarea inicial

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

```
float numFloat = 10152466.25f;  
byte numByte = 5; // No se puede sumar float directamente a un byte  
Console.WriteLine("Número float: " + numFloat);  
Console.WriteLine("Número byte: " + numByte);
```



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

```
// Comentarios en el código  
// Esto es un comentario de una línea  
/*  
 * Esto es un comentario de varias líneas  
 * para explicar cosas más detalladamente  
 */  
Console.WriteLine("Fecha y hora actual: " + DateTime.Now);
```

