

ST0244-032

Clase 14

J.F. Cardona

Universidad EAFIT

4 de septiembre de 2015

Agenda

- 1 Capítulo 3. Programación orientada a objeto con C++
 - Tipos de datos en C++
 - Tipos fundamentales

Programación orientada a objetos con C++

Tipos de datos en C++

- En las declaraciones anteriores encontramos una categoría sintáctica especial llamadas *Tipos*.
- Existen dos tipos de datos:
 - Fundamentales
 - Definidos por los usuarios:
 - ★ Arreglos
 - ★ Estructuras de datos
 - ★ Enumeraciones
 - ★ Uniones
 - ★ Clases

Programación orientada a objetos con C++

Tipos de datos en C++ - Tipos fundamentales

- Los tipos fundamentales están basados en los tipos que ofrecen la máquina subyacente donde corren los programas en C++.
- Todos ellos son de tipos numéricos:
 - 1 char. Caracter.
 - 2 int. Entero.
 - 3 float. Flotante.
 - 4 double. Doble flotante.
 - 5 bool. Booleano.
- Existen dos tipos de modificadores para los enteros:
 - ▶ Uno para tamaño: short y long.
 - ▶ Uno para signo: unsigned y signed. Aplica también para los caracteres.

Programación orientada a objetos con C++

Tipos de datos en C++ - Tipos fundamentales

Literales

Los literales son valores constantes para cada uno de los tipos de datos primitivos:

- Los carácter representa valores de 8 bits. Tiene un juego de caracteres.
- El juego de caracteres depende de la plataforma:
 - ▶ ASCII.
 - ▶ EBCDIC.
 - ▶ ISO-646.
- Los literales de caracteres: un carácter con comillas simples.
- Los literales de cadenas de caracteres con comillas dobles.

Programación orientada a objetos con C++

Tipos de datos en C++ - Tipos fundamentales

Literales

- Los literales enteros se representan de cuatro formas: decimal, octal, hexadecimal y literales carácter.
- Existen algunos valores postfijos U para escribir explícitamente literales `unsigned` y L para literales `long`.
- Por defecto un literal en punto flotante es de tipo `double`.
- Si desea que un literal sea de punto flotante, se puede definir el postijo `f` o `F`.
- Si desea que un literal sea de `long double`, se puede definir uno utilizando el postfijo `l` o `L`.