

¡Absolutamente! Aquí tienes la sintaxis y explicación de estos conceptos fundamentales en C#, Python y JavaScript:

## 1. Instrucciones de Entrada:

- **C#:**

C#

- `// Usando Console.ReadLine() para entrada de texto`
- `string nombre = Console.ReadLine();`
- 
- `// Usando int.Parse() para convertir la entrada a un número entero`
- `int edad = int.Parse(Console.ReadLine());`

- **Python:**

Python

- `# Usando input() para cualquier tipo de entrada`
- `nombre = input("Ingrese su nombre: ")`
- `edad = int(input("Ingrese su edad: "))`

- **JavaScript:**

JavaScript

- `// En navegadores, a menudo se usa prompt()`
- `let nombre = prompt("Ingrese su nombre:");`
- `let edad = parseInt(prompt("Ingrese su edad:"));`

## 2. Instrucciones de Salida:

- **C#:**

C#

- `Console.WriteLine("Hola, " + nombre + "! Tienes " + edad + " años.");`

- **Python:**

Python

- `print(f"Hola, {nombre}! Tienes {edad} años.")`

- **JavaScript:**

JavaScript

- `console.log(`Hola, ${nombre}! Tienes ${edad} años.`);`
- `// En navegadores, también puedes usar alert()`
- `alert(`Hola, ${nombre}! Tienes ${edad} años.`);`

## 3. Estructuras Repetitivas (Bucles):

- **C#:**

C#

- `// Bucle for`
- `for (int i = 0; i < 5; i++) {`

- `Console.WriteLine(i);`
- `}`
- 
- `// Bucle while`
- `int contador = 0;`
- `while (contador < 3) {`
- `Console.WriteLine(";Hola!");`
- `contador++;`
- `}`

## • Python:

### Python

- `# Bucle for`
- `for i in range(5):`
- `print(i)`
- 
- `# Bucle while`
- `contador = 0`
- `while contador < 3:`
- `print(";Hola!")`
- `contador += 1`

## • JavaScript:

### JavaScript

- `// Bucle for`

- `for (let i = 0; i < 5; i++) {`
- `console.log(i);`
- `}`
- 
- `// Bucle while`
- `let contador = 0;`
- `while (contador < 3) {`
- `console.log("¡Hola!");`
- `contador++;`
- `}`

#### 4. Estructuras Selectivas (Condicionales):

- **C#:**

C#

- `if (edad >= 18) {`
- `Console.WriteLine("Eres mayor de edad.");`
- `} else {`
- `Console.WriteLine("Eres menor de edad.");`
- `}`

- **Python:**

Python

- `if edad >= 18:`
- `print("Eres mayor de edad.")`
- `else:`

- `print("Eres menor de edad.")`

## • JavaScript:

### JavaScript

- `if (edad >= 18) {`
- `console.log("Eres mayor de edad.");`
- `} else {`
- `console.log("Eres menor de edad.");`
- `}`

## 5. Instrucción de Asignación:

## • C# / Python / JavaScript:

### C#

- `// Todos usan el signo igual (=) para asignar valores`
- `int numero = 10; // C#`
- `numero = 15;       // C#`
- 
- `numero = 10        # Python`
- `numero = 15        # Python`
- 
- `let numero = 10; // JavaScript`
- `numero = 15;       // JavaScript`

## Puntos Clave:

- **Sintaxis:** La forma específica en que se escriben las instrucciones en cada lenguaje.
- **Variables:** Almacenan datos y tienen un tipo (por ejemplo, texto, número).
- **Comentarios:** Líneas que explican el código (`//` en C# y JavaScript, `#` en Python).
-