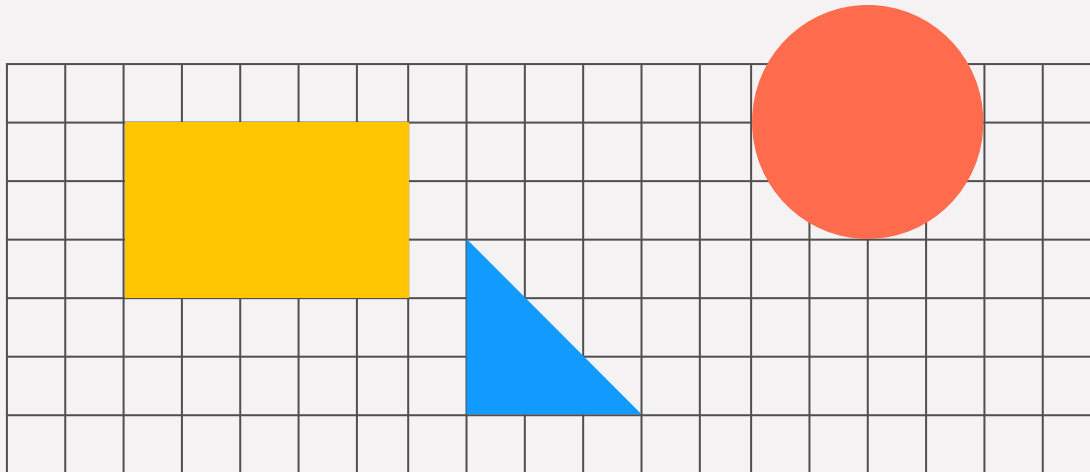


Unidad 2

Estructura de Datos





Tipos Primitivos de Datos

Tipos Primitivos de Datos

Tipo	Descripción	Ejemplo	Tamaño en Memoria
<code>int</code>	Números enteros	<code>int edad = 25;</code>	4 bytes (en la mayoría de sistemas)
<code>float</code>	Números decimales de precisión simple	<code>float <u>precio</u> = 10.5;</code>	4 bytes
<code>double</code>	Números decimales de precisión doble	<code>double pi = 3.141592;</code>	8 bytes
<code>char</code>	Caracteres individuales	<code>char letra = 'A';</code>	1 byte

Rango de valores permitidos

Tipo	Dominio (Rango de Valores)
int	-2,147,483,648 a 2,147,483,647 (en sistemas de 4 bytes)
float	Aproximadamente $\pm 3.4E-38$ a $\pm 3.4E+38$
double	Aproximadamente $\pm 1.7E-308$ a $\pm 1.7E+308$
char	-128 a 127 (valores ASCII)

Operaciones Matemáticas

Operador	Descripción	Ejemplo
+	Suma	$a + b$
-	Resta	$a - b$
*	Multiplicación	$a * b$
/	División	a / b
%	Módulo (resto de la división)	$a \% b$

Operaciones Relacionales

Operador	Descripción
<code>==</code>	Igualdad
<code>!=</code>	Diferente
<code>></code>	Mayor que
<code><</code>	Menor que
<code>>=</code>	Mayor o igual que
<code><=</code>	Menor o igual que

Operaciones Lógicas

Operador	Descripción
&&	AND (Y lógico)
,	
!	NOT (Negación)