



.NET

Teoría 2

Sistema de Tipos



Common Type System (CTS)

- Define un conjunto común de tipos orientado a objetos
- Todo lenguaje de programación de .NET debe implementar los tipos definidos por el CTS
- Los tipos de .Net pueden ser tipos de valor o tipos de referencia



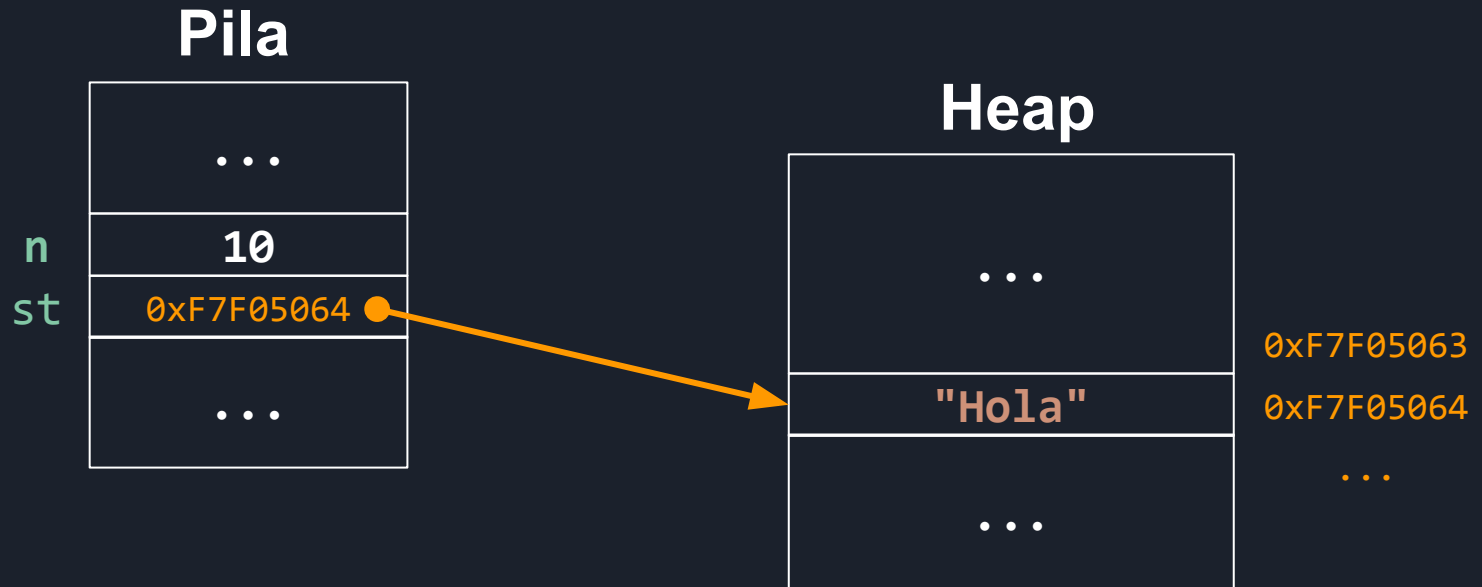
Sistema de tipos

- **Tipos de valor:** El espacio reservado para la variable en la pila de ejecución guarda directamente el valor asignado.
- **Tipos de referencia:** El espacio reservado para la variable en la pila de ejecución guarda la dirección en la memoria heap donde está el valor asignado

Sistema de tipos

CÓDIGO

```
...  
int n = 10;           // int es un tipo de valor  
string st = "Hola";  //string es un tipo de referencia  
...
```



Sistema de tipos

- **Common Type System** admite las cinco categorías de tipos siguientes:

- Estructuras
- Enumeraciones
- Clases
- Delegados
- Interfaces

Tipos de Valor

Tipos de Referencia

Tipos de valor en C#

- Estructuras
 - `char`
 - `bool`
 - Tipos numéricos
 - Tipos enteros (`sbyte`, `byte`, `short`, `int` ...)
 - Tipos de punto flotantes (`float`, `double` y `decimal`)
 - Gran cantidad de estructuras definidas en la BCL (`DateTime`, `TimeSpan`, `Guid` etc.)
 - Estructuras definidas por el usuario
- Enumeraciones

Todos los tipos integrados (con excepción de `string`, `object` y `dynamic`) son estructuras

Tipos de referencia en C#

- Clases
- Delegados
- Interfaces

En particular `object` es un tipo de `referencia` y constituye la `raíz` de la jerarquía de tipos (`Sistema unificado de tipos`).

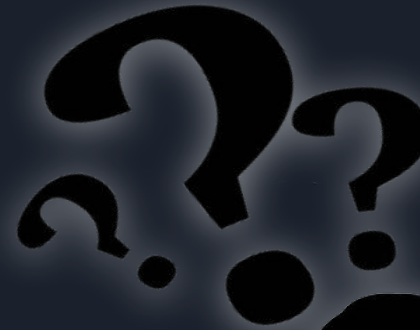
Sistema de Tipos - Conversión de tipos

- Conversiones **implícitas**
- Conversiones **explícitas**, requieren un operador de conversión.
- Conversiones **con tipos auxiliares**: para realizar conversiones entre tipos no compatibles.
 - La clase **System.Convert**
 - Los métodos **Parse** de los tipos numéricos
 - El método **ToString** redefinible en todos los tipos
- Conversiones **definidas por el usuario**

Conversiones de tipo numéricas

El siguiente código tiene algunos errores

```
byte b = 10;  
double x = 12.25;  
int i = b;  
double y = i;  
short j = i;  
i = x;
```



¿Donde están los
errores?

Conversiones de tipo numéricas

El siguiente código tiene algunos errores

```
byte b = 10;  
double x = 12.25;  
int i = b;  
double y = i;  
short j = i;  
-----  
i = x;  
-----
```

OK Conversión implícita
de **byte** a **int**

OK Conversión implícita
de **int** a **double**

ERROR DE COMPILACIÓN
En estos dos casos no es posible
la conversión implícita

Conversiones de tipo numéricas

Corrigiendo dichos errores

```
byte b = 10;  
double x = 12.25;  
int i = b;  
double y = i;  
short j = (short)i;  
i = (int)x;
```

CONVERSIÓN EXPLÍCITA
utilizando una expresión cast
i se asigna con valor 12



Conversiones de tipo

En general, la conversión de tipo implícita se realiza cuando la operación es segura.

En otro caso, se requiere el consentimiento del programador quien debe hacerse responsable de la seguridad de la operación



Atención !



Las conversiones de `int`, `uint`, `long` o `ulong` a `float` y de `long` o `ulong` a `double` pueden producir una pérdida de precisión, pero no una de magnitud.

Ejemplo:

```
int i = 1_000_000_321;
```

```
float f = i;
```

*f queda asigna con
1_000_000_000*

En los literales numéricos el guión bajo “_” es ignorado. Es útil para hacer más legible los números de muchas cifras.

Conversiones implícitas (de ampliación)

Desde	Hacia
sbyte	short, int, long, float, double, decimal
byte	short, ushort, int, uint, long, ulong, float, double, decimal
short	int, long, float, double, decimal
ushort	int, uint, long, ulong, float, double, decimal
int	long, float, double, decimal
uint	long, ulong, float, double, decimal
long	float, double, decimal
ulong	float, double, decimal
char	ushort, int, uint, long, ulong, float, double, decimal
float	double

Conversiones explícitas (de restricción)

Desde	Hacia
sbyte	byte, ushort, uint, ulong, char
byte	sbyte, char
short	sbyte, byte, ushort, uint, ulong, char
ushort	sbyte, byte, short, char
int	sbyte, byte, short, ushort, uint, ulong, char
uint	sbyte, byte, short, ushort, int, char
long	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, ulong, char
ulong	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, char
char	sbyte, byte, short
float	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, decimal
double	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, float, decimal
decimal	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, float, double

Puede haber
pérdida de
información o
incluso
excepciones

Conversiones de tipo con clases auxiliares



```
int i = int.Parse("321");
```

```
double d = int.Parse("321.34");
```

```
d = double.Parse("321.45");
```

```
string st = i.ToString();
```

```
st = 27.654.ToString();
```

```
DateTime fecha = DateTime.Parse("23/3/2012");
```

```
i = (int>true);
```

```
i = Convert.ToInt32(true);
```

Error en ejecución
(FormatException)

Error de compilación
Esta conversión
explícita no está
definida

Esto sí funciona, en este caso se asigna 1 a i
La clase `Convert` puede realizar una gran
cantidad de conversiones



Sistema unificado de tipos

- Todos los tipos de datos **derivan** directa o indirectamente de un tipo base común: la clase **System.Object**
- Esto también es aplicable a los **tipos de valor** (conversiones boxing y unboxing)

Sistema unificado de tipos

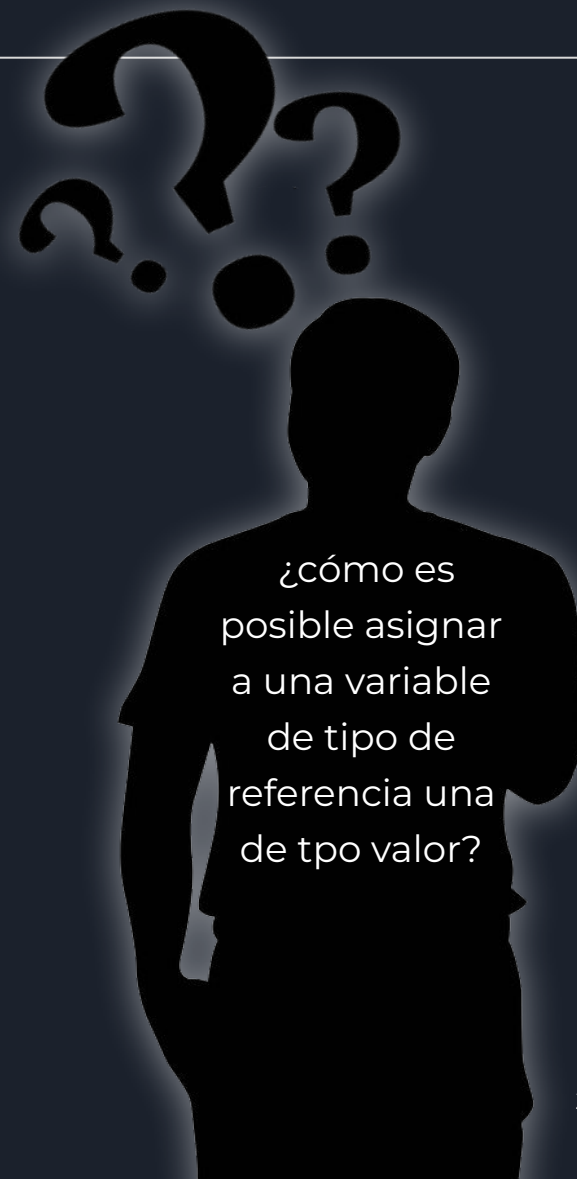


Consecuencia de tener un Sistema unificado de tipos

Aunque C# es un lenguaje fuertemente tipado, debido a la jerarquía de tipos y a la relación “es un”, las variables de tipo `object` admiten valores de cualquier tipo.

Por ejemplo, el siguiente fragmento de código es válido:

```
int i = 123;  
object o = i;
```

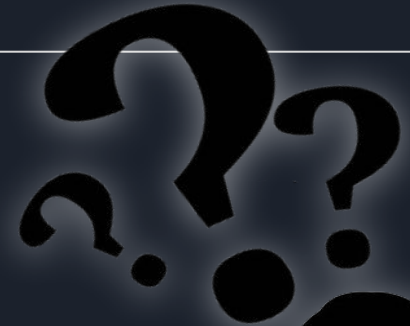


¿cómo es posible asignar a una variable de tipo de referencia una de tpo valor?

Consecuencia de tener un Sistema unificado de tipos



Las conversiones boxing y unboxing lo hacen posible



¿cómo es posible asignar a una variable de tipo de referencia una de tpo valor?

Boxing y Unboxing

Las conversiones *boxing* y *unboxing* permiten asignar variables de tipo de valor a variables de tipo de referencia y viceversa

```
object o;  
int i = 123;  
  
.  
.  
.  
o = i;  
  
.  
.  
.  
int j = (int)o;
```

Boxing y Unboxing

Las conversiones *boxing* y *unboxing* permiten asignar variables de tipo de valor a variables de tipo de referencia y viceversa

```
object o;  
int i = 123;
```

boxing

```
o = i;
```

Cuando una variable de algún *tipo de valor* se asigna a una de *tipo de referencia*, se dice que se le ha aplicado la conversión *boxing*.

unboxing

```
int j = (int) o;
```

Cuando una variable de algún *tipo de referencia* se asigna a una de tipo de valor, se dice que se le ha aplicado la conversión *unboxing*.

Boxing y Unboxing

Estado de la pila y la memoria heap previos al boxing y unboxing para el siguiente fragmento de código

```
object o;
```

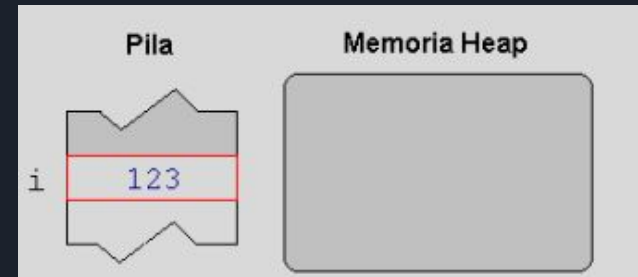
```
int i = 123;
```

```
• • •
```

```
o = i;
```

```
• • •
```

```
int j = (int)o;
```



Boxing

Se “encaja” el valor de la variable *i* en un *objeto* en la *heap* y la *referencia* es guardada en la variable *o*

```
object o;
```

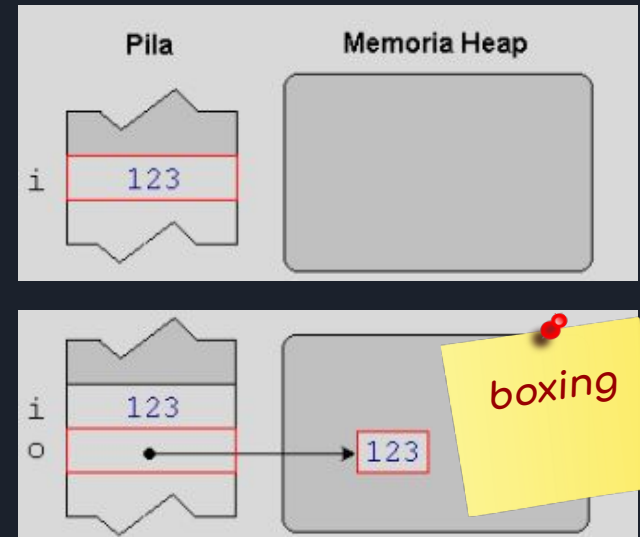
```
int i = 123;
```

```
• • •
```

```
o = i;
```

```
• • •
```

```
int j = (int)o;
```



Boxing

Se “encaja” el valor de la variable *i* en un **objeto** en la **heap** y la **referencia** es guardada en la variable *o*

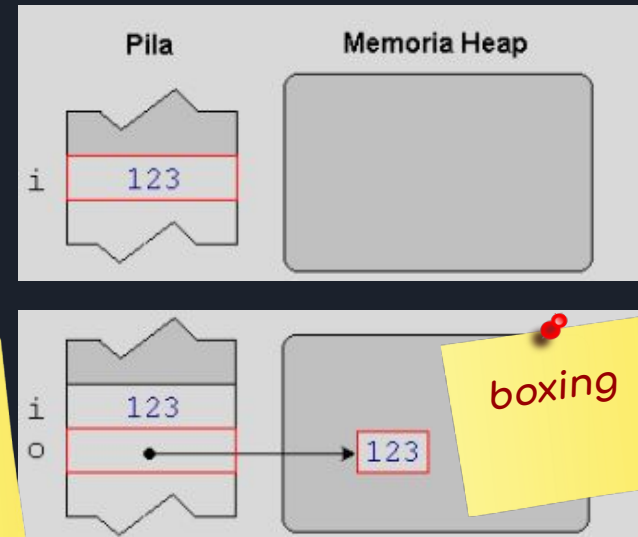
```
object o;  
int i = 123;
```

```
• • •  
o = i;
```

```
• • •
```

```
int j =
```

NOTA: Si se asignara a la variable *o* un literal de algún tipo de valor, por ejemplo *o = 123* también provocaría una conversión boxing.



Unboxing

Se “desencaja” el valor referenciado por la variable `o` y se asigna a la variable `j`

```
object o;
```

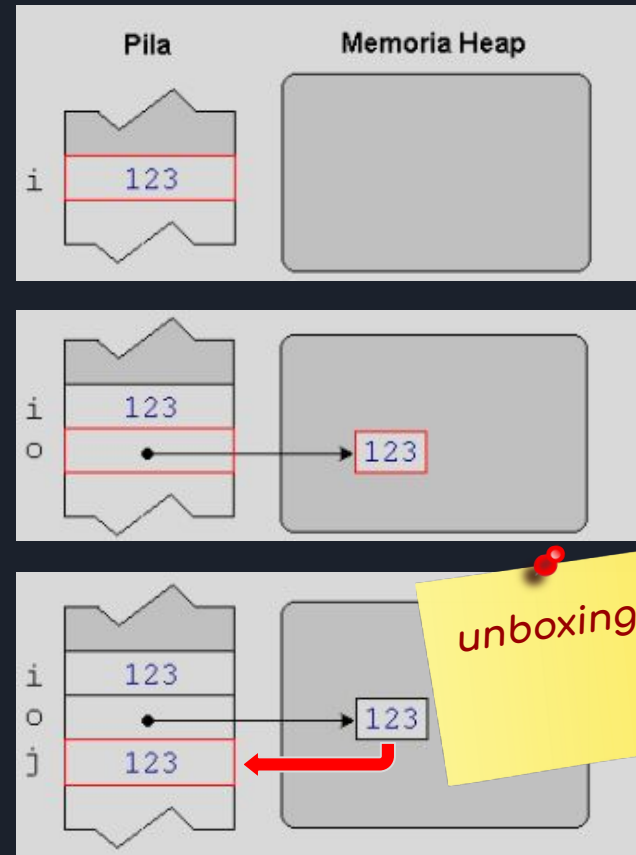
```
int i = 123;
```

```
• • •
```

```
o = i;
```

```
• • •
```

```
int j = (int)o;
```



Consecuencias del Sistema unificado de tipos

Si un `int` es también un `object` implica que todo lo que puede hacer un `object` también lo puede hacer un `int` (lo inverso no es cierto)

Los métodos `ToString()` y `GetType()` están definidos en la clase `object`, por lo tanto todos los objetos de cualquier tipo podrán invocar estos dos métodos.

`7.ToString();`

Devuelve un `string` con la representación del objeto que lo invoca, en este caso `"7"`

`"casa".GetType();`

Devuelve el `tipo exacto` (el más específico) del objeto que lo invoca, en este caso `string`



Poniendo en práctica



1. Abrir una consola del sistema operativo
2. Cambiar a la carpeta `proyectosDotnet`
3. Crear la aplicación de consola `Teoria2`
4. Abrir `Visual Studio Code` sobre este proyecto



Probar el siguiente código

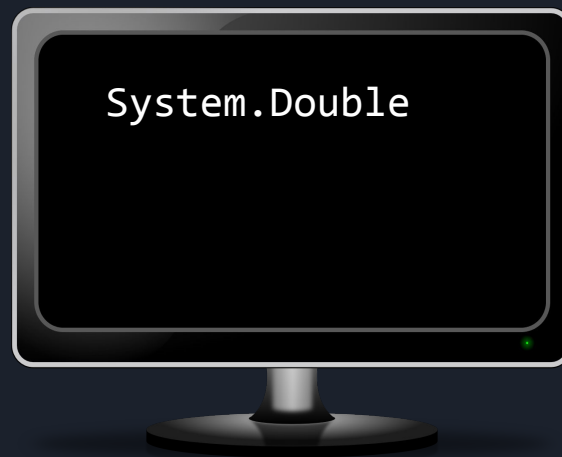
```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double  
Console.WriteLine(obj.GetType());
```





Salida por la consola

```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double  
Console.WriteLine(obj.GetType());
```





Agregar las líneas resaltadas y volver a ejecutar

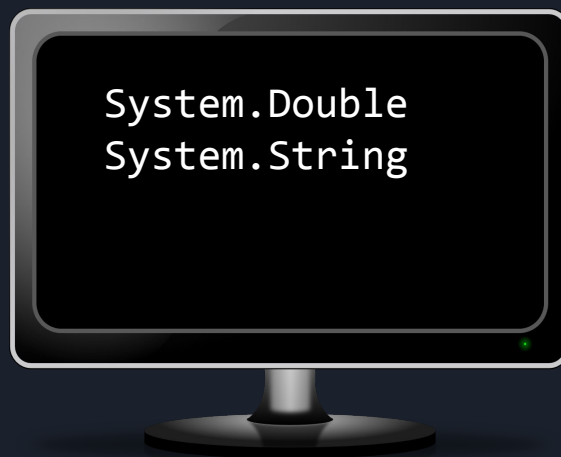
```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double  
Console.WriteLine(obj.GetType());  
obj = "Casa"; // ahora de tipo string  
Console.WriteLine(obj.GetType());
```





Salida por la consola

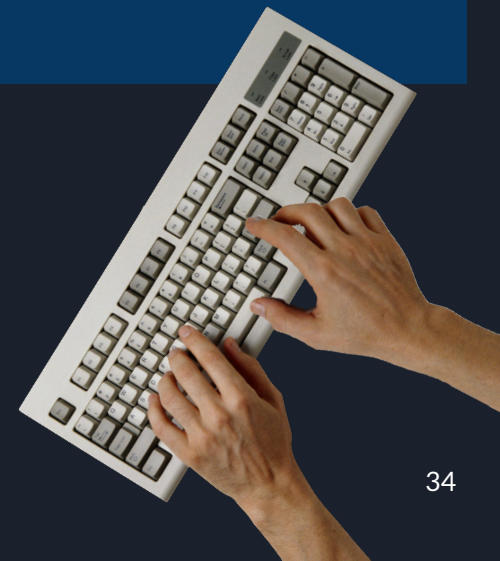
```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double  
Console.WriteLine(obj.GetType());  
obj = "Casa"; // ahora de tipo string  
Console.WriteLine(obj.GetType());
```





Agregar las líneas resaltadas y volver a ejecutar

```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double
Console.WriteLine(obj.GetType());
obj = "Casa"; // ahora de tipo string
Console.WriteLine(obj.GetType());
obj = 4; // ahora de tipo int
Console.WriteLine(obj.GetType());
```





Salida por la consola

```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double
Console.WriteLine(obj.GetType());
obj = "Casa"; // ahora de tipo string
Console.WriteLine(obj.GetType());
obj = 4; // ahora de tipo int
Console.WriteLine(obj.GetType());
```

A black computer monitor with a silver stand, displaying the output of the code. The screen shows three lines of text: 'System.Double', 'System.String', and 'System.Int32'.

```
System.Double
System.String
System.Int32
```



Eliminar las invocaciones a GetType y volver a ejecutar

```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double
```

```
Console.WriteLine(obj);
```

```
obj = "Casa"; // ahora de tipo string
```

```
Console.WriteLine(obj);
```

```
obj = 4; // ahora de tipo int
```

```
Console.WriteLine(obj);
```





Salida por la consola

```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double
Console.WriteLine(obj);
obj = "Casa"; // ahora de tipo string
Console.WriteLine(obj);
obj = 4; // ahora de tipo int
Console.WriteLine(obj);
```



¿Cómo funciona el método `WriteLine` de la clase `Console`?

```
Console.WriteLine(obj);
```

Haciendo una simplificación podemos pensar que `WriteLine` recibe como parámetro un objeto de cualquier tipo, se invoca `obj.ToString()` y el resultado devuelto se imprime en la pantalla.



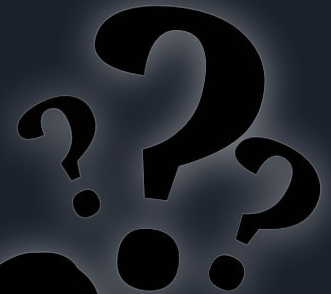
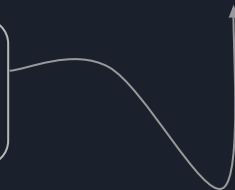


Probar el siguiente código



```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double
Console.WriteLine(obj);
obj = "Casa"; // ahora de tipo string
Console.WriteLine(obj);
obj = 4; // ahora de tipo int
Console.WriteLine(obj + 1);
```

Intentar esta
suma



¿Cual es el
problema?



Probar el siguiente código

```
object obj = 7.3; // obj apunta a un object  
Console.WriteLine(obj);  
obj = "Casa"; // ahora de tipo string  
Console.WriteLine(obj);  
obj = 4; // ahora de tipo int  
Console.WriteLine(obj + 1);
```

El operador + no está
definido para el caso
en que uno de sus
operandos sea un
object y el otro un int
¿Cómo se arregla?



Probar el siguiente código



```
object obj = 7.3; // obj apunta a un valor de tipo double
Console.WriteLine(obj);
obj = "Casa"; // ahora de tipo string
Console.WriteLine(obj);
obj = 4; // ahora de tipo int
Console.WriteLine((int)obj + 1);
```

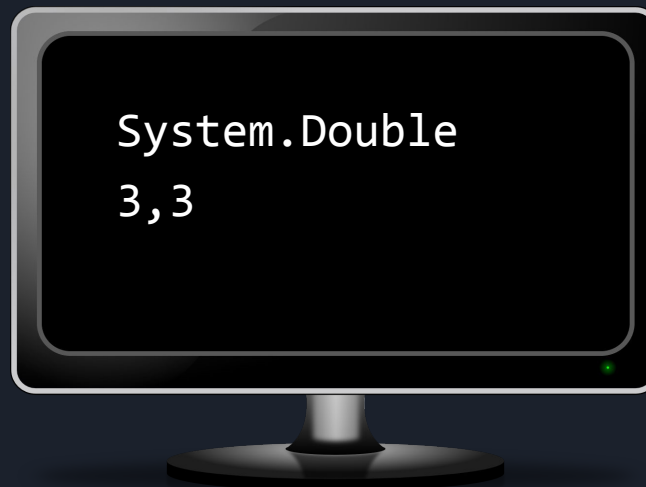
Conversión explícita del
contenido de la variable
`obj`



Atención. El operador `+` está sobrecargado

```
object obj = 1 + 2.3;  
Console.WriteLine(obj.GetType());  
Console.WriteLine(obj);
```

Sumando un `int` con
un `double`

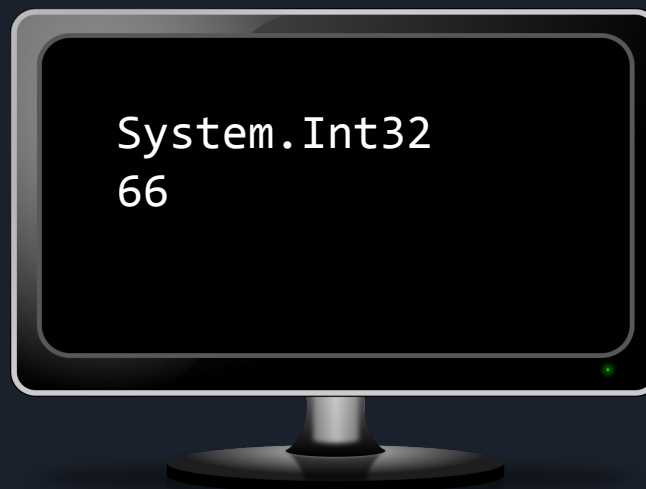




Atención. El operador `+` está sobrecargado

```
object obj = 1 + 'A';  
Console.WriteLine(obj.GetType());  
Console.WriteLine(obj);
```

Sumando un `int` con
un `char`

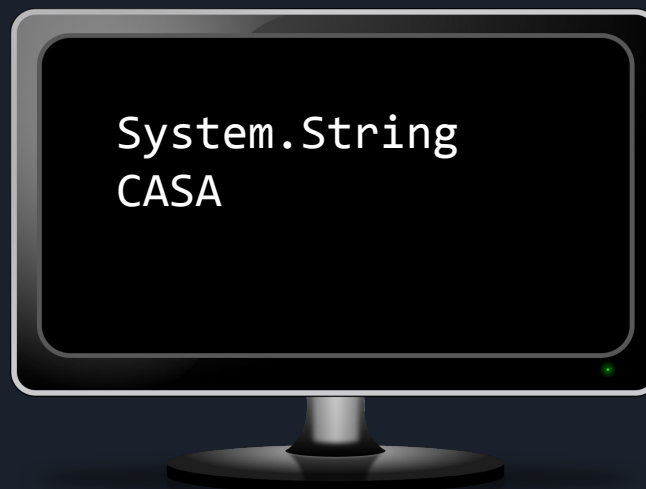




Atención. El operador `+` está sobrecargado

```
object obj = "CAS" + 'A';  
Console.WriteLine(obj.GetType());  
Console.WriteLine(obj);
```

Sumando un `string`
con un `char`

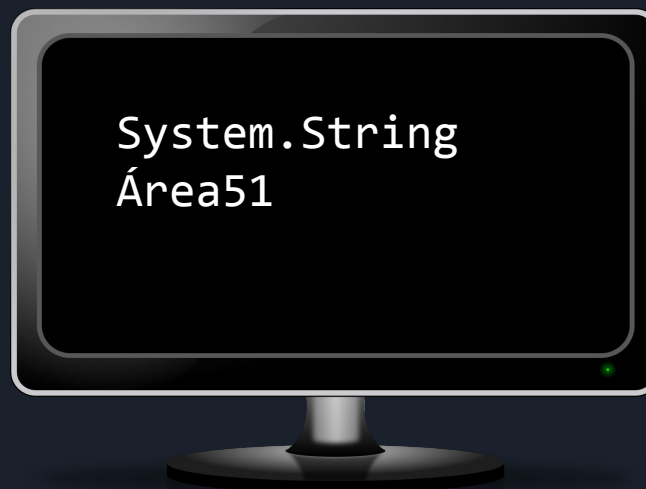




Atención. El operador `+` está sobrecargado

```
object obj = "Área" + 51;  
Console.WriteLine(obj.GetType());  
Console.WriteLine(obj);
```

Sumando un `string`
con un `int`



Responder

¿Cuál es el resultado de las siguientes operaciones?

`"Área" + 5 + 1`

`5 + 1 + "Área"`






Responder

¿Cuál es el resultado de las siguientes operaciones?

`"Área" + 5 + 1` \longrightarrow `"Área51"`

`5 + 1 + "Área"` \longrightarrow `"6Área"`

Sistema de Tipos - El valor **null**



Si queremos que una variable de un tipo **T** admita, además de todos los valores propios de **T**, el valor especial **null** debemos declararla de tipo **T**?

Generalmente asociamos el valor **null** con “ausencia de valor”, situación relativamente frecuente en algunos contextos como puede ser el de las bases de datos

Sistema de Tipos - El valor **null**

Ejemplo asignación valor **null**

```
int? i1 = null;
```

OK

```
string? st1 = null;
```

OK

```
int i2 = null;
```

Asignar **null** a una variable de un tipo de valor provoca un **error** de compilación

```
string st2 = null;
```

Asignar **null** a una variable de un tipo de referencia provoca sólo un **warning** del compilador

El valor **null** en tipos de referencia

Para los diseñadores del lenguaje fue fácil implementar **null** en tipos de referencia, simplemente se utiliza una dirección inválida en la pila, típicamente la dirección cero

CODIGO

```
...  
string? st1 = null;  
string? st2 = "Hola";  
...
```



El valor `null` en tipos de valor

Dado que cualquier secuencia de bits asociada en la pila a una variable de tipo de valor representará un dato válido, para implementar un tipo de valor que admita `null` se utilizó una estructura con dos propiedades (`HasValue` y `Value`)

CODIGO

```
...
int? i1 = 10;
int? i2 = null;
...
```

```
i1 { i1.HasValue
      i1.Value
i2 { i2.HasValue
      i2.Value
```

Pila

...
true
10
false
0
...

Usando tipos de valor que admiten null

```
int i = 1;
```

```
int? j = i;
```

Conversión Implícita

```
i = (int)j;
```

Es necesario "castear"
Conversión explícita

```
j = null;
```

```
i = (int)j;
```

Error en tiempo de ejecución
porque *j* es *null*



```
i = j.HasValue ? j.Value : -1;
```

```
i = j != null ? (int)j : -1;
```

```
i = j ?? -1;
```

Las tres formas son correctas y equivalentes.: Se asigna el valor de *j* sólo en caso de ser distinto de *null*, en otro caso se asigna -1. La forma más simple es utilizar el operador *??* llamado *operador null coaleasing*

Usando tipos de referencias que admiten null

```
string st1 = "casa";
```

OK

```
string? st2 = st1;
```

```
st1 = st2;
```

Si el compilador no puede deducir que `st2` es distinto de `null` nos arroja un warning

```
st1 = st2 != null ? st2 : "default";  
st1 = st2 ?? "default";
```

Ambas formas son correctas y hacen exactamente lo mismo., Se asigna el valor de `st2` sólo en caso de ser distinto de `null`, en otro caso se asigna "default".



Con los tipos que admiten null se puede utilizar el operador de conversión “**as**”

- El operador **as**, al igual que una **expresión cast**, se utiliza para realizar una conversión explícita
- El operador **as**, a diferencia de una **expresión cast**, devuelve **null** cuando no puede llevar a cabo la conversión. Una **expresión cast** provoca una excepción en dicho caso.
- Por lo tanto **as** se utiliza sólo para tipos que admiten el valor **null**

Con los tipos que admiten null se puede utilizar el operador de conversión “as”

```
object obj = "casa";
```

```
string? st = (string) obj;
```

OK

```
obj = 12;
```

```
st = obj as string;
```

st recibe el valor null
porque no se puede
convertir un entero en un
string

```
st = (string) obj;
```

Provoca error en tiempo de
ejecución
(InvalidCastException)



Sistema de Tipos - Variables locales



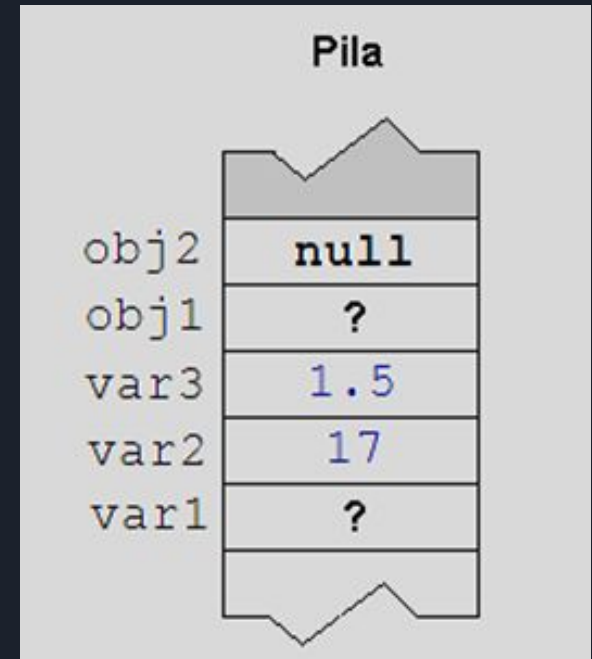
Las **variables locales** son las que se declaran dentro de los métodos.

Las variables que venimos utilizando son todas locales porque forman parte del método **Main** (el compilador genera este método a partir de las instrucciones de nivel superior)

Sistema de Tipos - Variables locales

- Variables locales - Pila resultante

```
int var1;  
int var2 = 17;  
double var3 = 1.5;  
object obj1;  
object? obj2 = null;  
Console.WriteLine(var1);
```



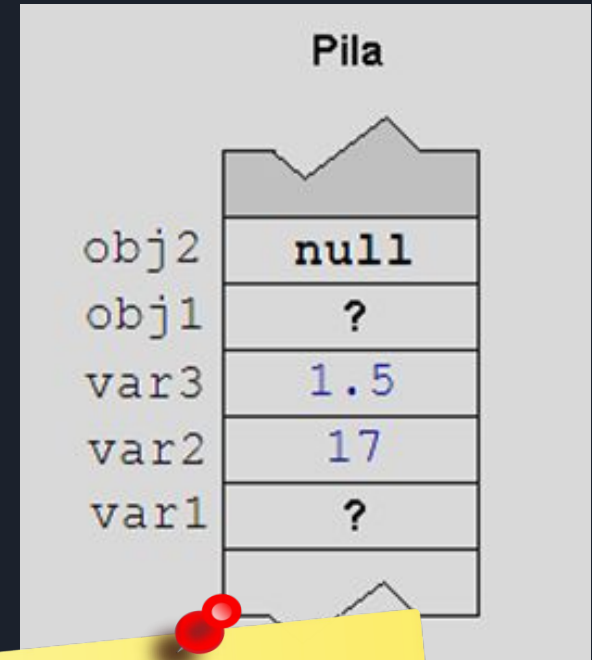
- Las **variables locales** sin inicializar poseen un valor indefinido. El compilador es capaz de determinar si existe un intento de lectura de una variable local aún no inicializada.

Sistema de Tipos - Variables locales

- Variables locales - Pila resultante

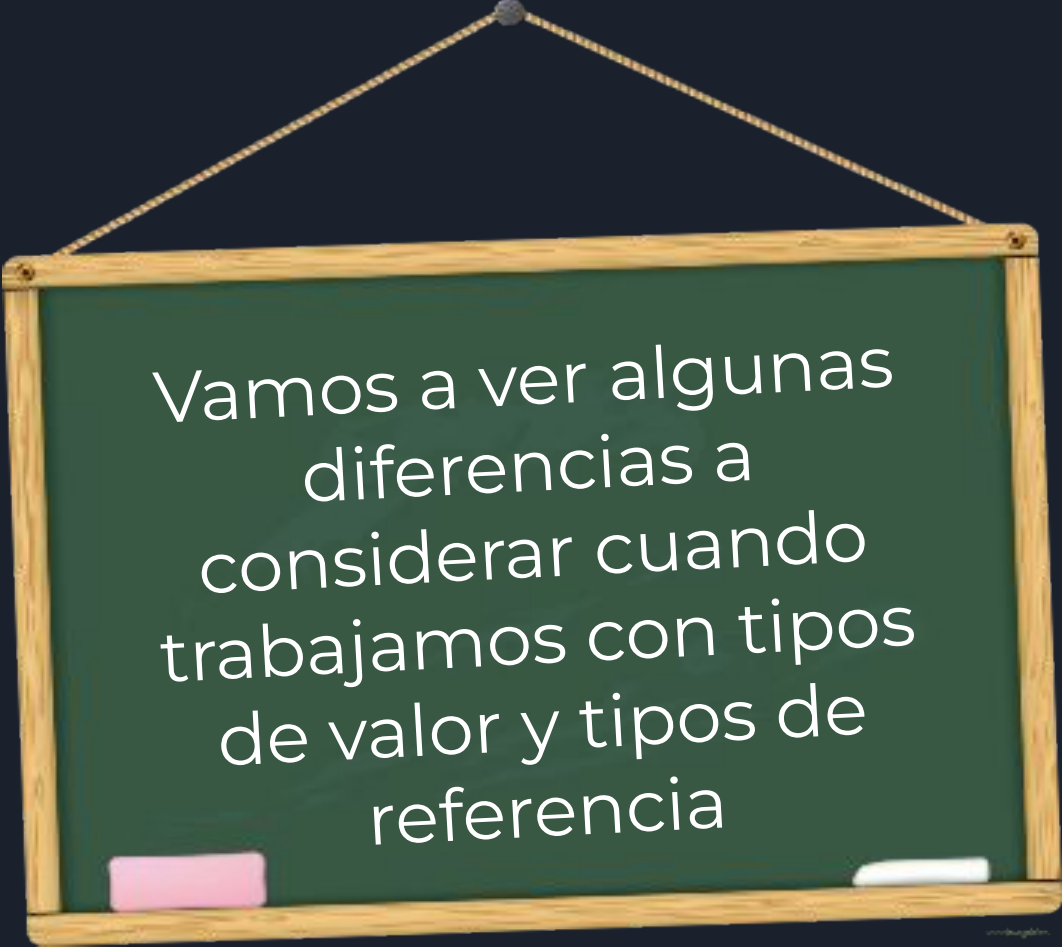
```
int var1;  
int var2 = 17;  
double var3 = 1.5;  
object obj1;  
object? obj2 = null;  
Console.WriteLine(var1);
```

Error de compilación
Uso de la variable local no
asignada 'var1'



El compilador le sigue la pista a las variables **locales** no permitiendo su lectura antes de su inicialización

Diferencias entre tipos de valor y de referencia



Vamos a ver algunas
diferencias a
considerar cuando
trabajamos con tipos
de valor y tipos de
referencia



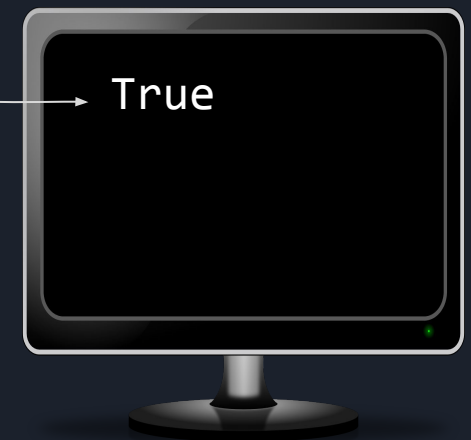
Codificar y ejecutar

```
char c1 = 'A';  
char c2 = 'A';  
Console.WriteLine(c1 == c2);
```



Codificar y ejecutar

```
char c1 = 'A';  
char c2 = 'A';  
Console.WriteLine(c1 == c2);
```



 Agregar las líneas resaltadas y volver y ejecutar

```
char c1 = 'A';  
char c2 = 'A';  
Console.WriteLine(c1 == c2);  
object o1 = 'A';  
object o2 = 'A';  
Console.WriteLine(o1 == o2);
```



 Agregar las líneas resaltadas y volver y ejecutar

```
char c1 = 'A';
```

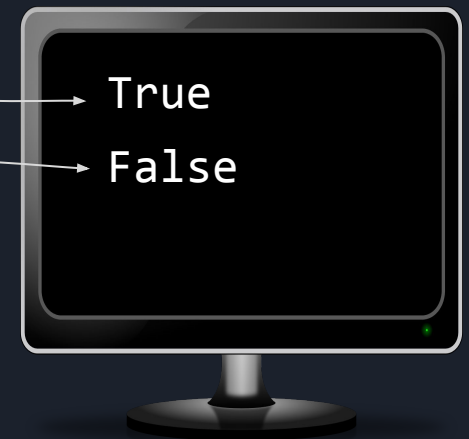
```
char c2 = 'A';
```

```
Console.WriteLine(c1 == c2);
```

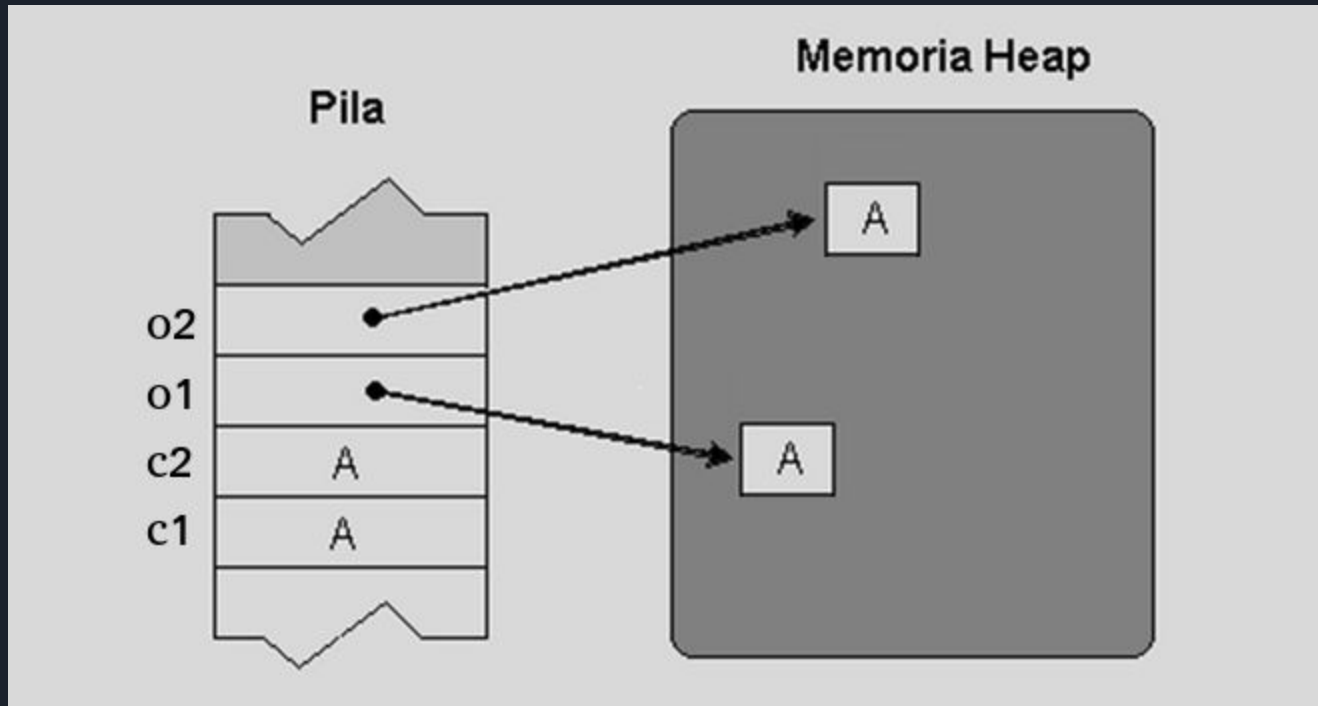
```
object o1 = 'A';
```

```
object o2 = 'A';
```

```
Console.WriteLine(o1 == o2);
```



Sistema de Tipos – Diferencias entre tipos de valor y de referencia



La comparación por igualdad de **o1** y **o2** resulta falsa puesto que, por tratarse de tipos de referencia, no se compara el contenido sino las referencias



Modificar las líneas resaltadas y volver y ejecutar

```
char c1 = 'A';
```

```
char c2 = c1;
```

```
Console.WriteLine(c1 == c2);
```

```
object o1 = 'A';
```

```
object o2 = o1;
```

```
Console.WriteLine(o1 == o2);
```





Modificar las líneas resaltadas y volver y ejecutar

```
char c1 = 'A';
```

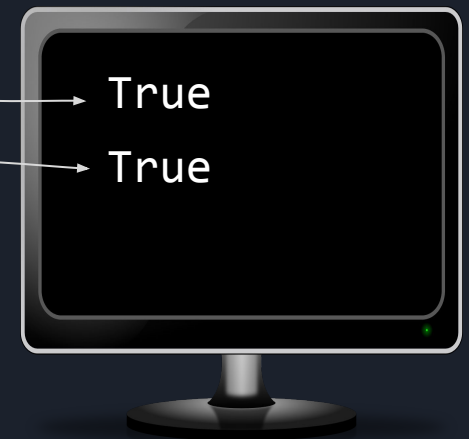
```
char c2 = c1;
```

```
Console.WriteLine(c1 == c2);
```

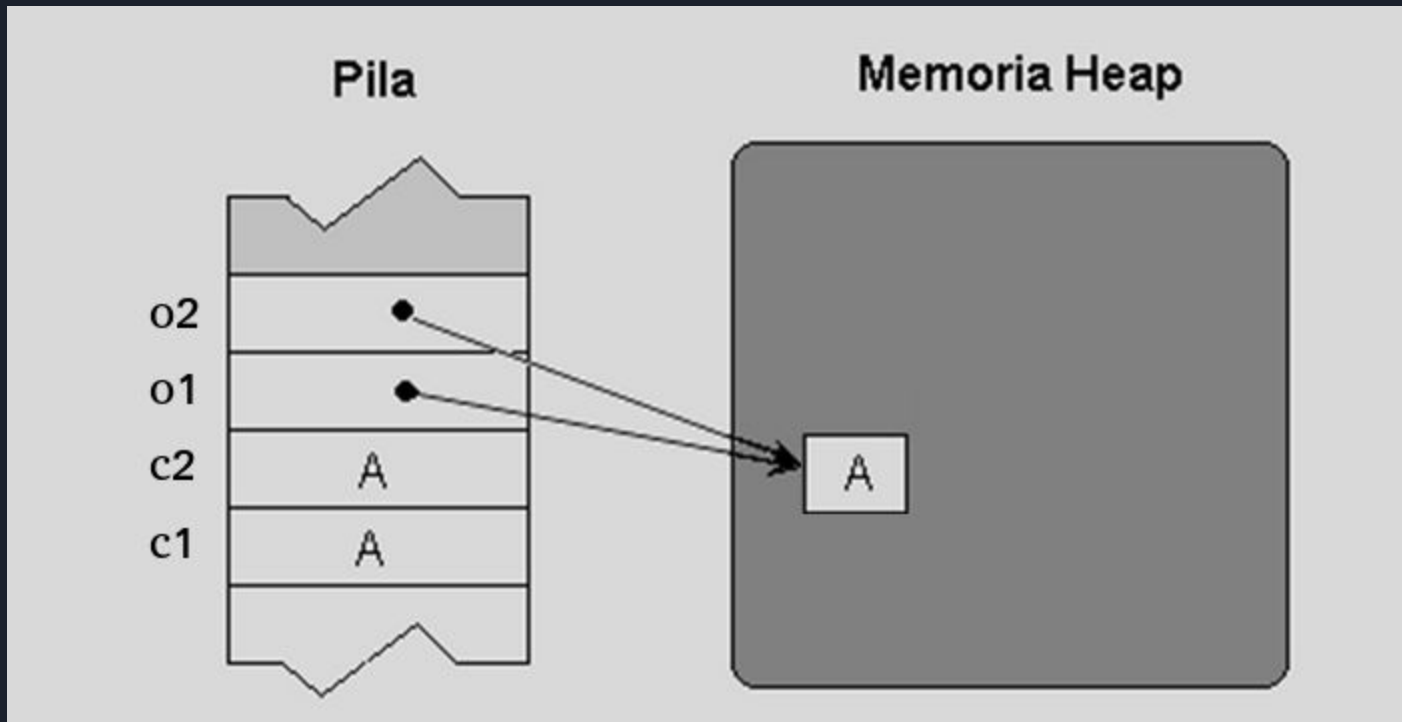
```
object o1 = 'A';
```

```
object o2 = o1;
```

```
Console.WriteLine(o1 == o2);
```



Sistema de Tipos – Diferencias entre tipos de valor y de referencia



La comparación por igualdad de `o1` y `o2` resulta verdadera puesto que ambas variables poseen la misma referencia (apuntan al mismo objeto)



Sistema de Tipos - Arreglos

- Los arreglos son de **tipo de referencia**.
- Los arreglos pueden tener varias dimensiones (vector, matriz, tensor, etc.) el número de dimensiones se denomina **Rank**
- El número total de elementos de un arreglo se llama longitud del arreglo (**Length**)

Sistema de Tipos - Arreglos

Arreglos de una dimensión (vectores). Ejemplo

Declara un vector

```
int[] vector1;
```

Instancia un vector de 200
elementos de tipo entero
(se aloca en la heap)

```
vector1 = new int[200];
```

Declara e Instancia un
vector de 100 elementos
enteros

```
int[] vector2 = new int[100];
```

```
int[] vector3 = new int[4] { 5, 1, 4, 0 };
```

Declara, instancia e inicializa un vector
con 4 elementos enteros

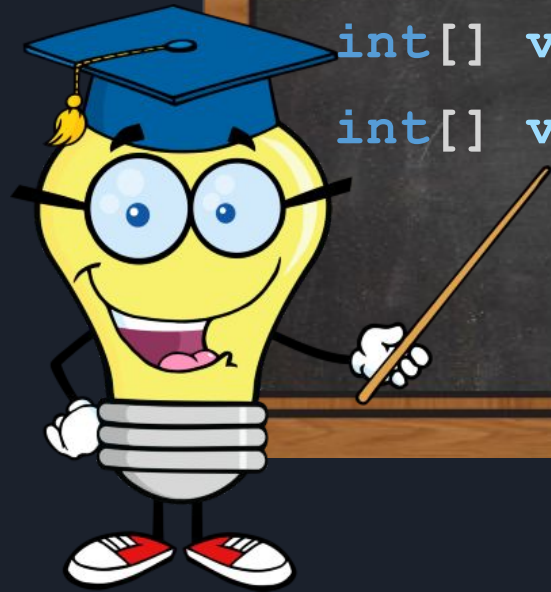
Sistema de Tipos - Arreglos

Cuando declaramos e inicializamos un vector lo podemos hacer de 3 formas distintas:

```
int[] vector1 = new int[3] { 5, 1, 4 };
```

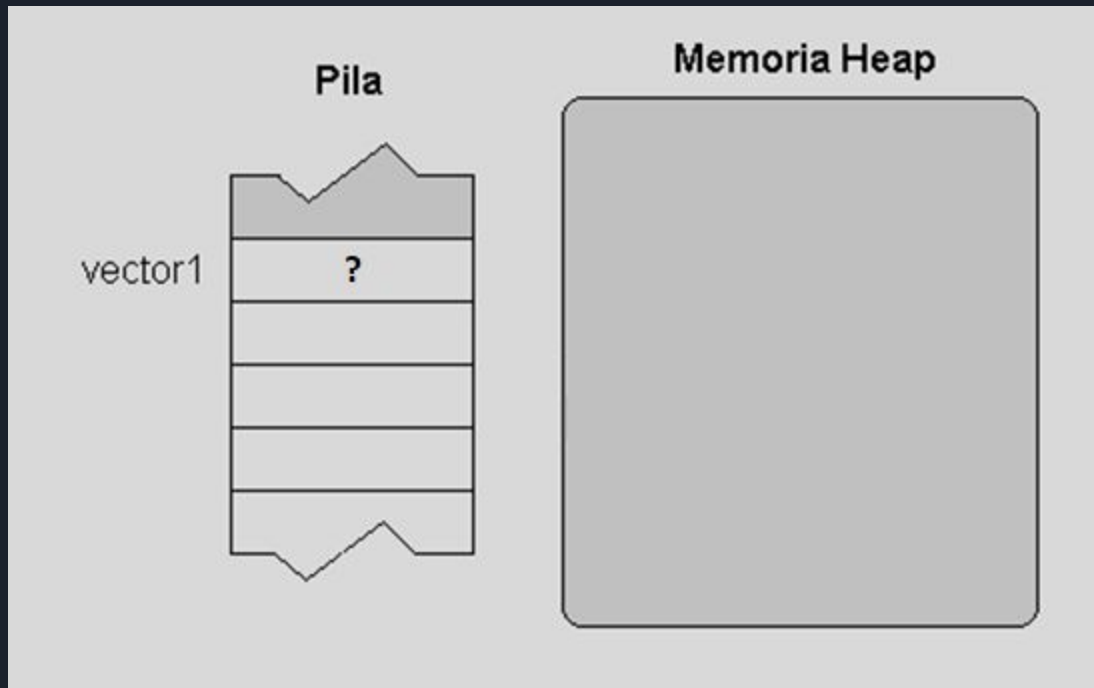
```
int[] vector2 = new int[] { 5, 1, 4 };
```

```
int[] vector3 = { 5, 1, 4 };
```



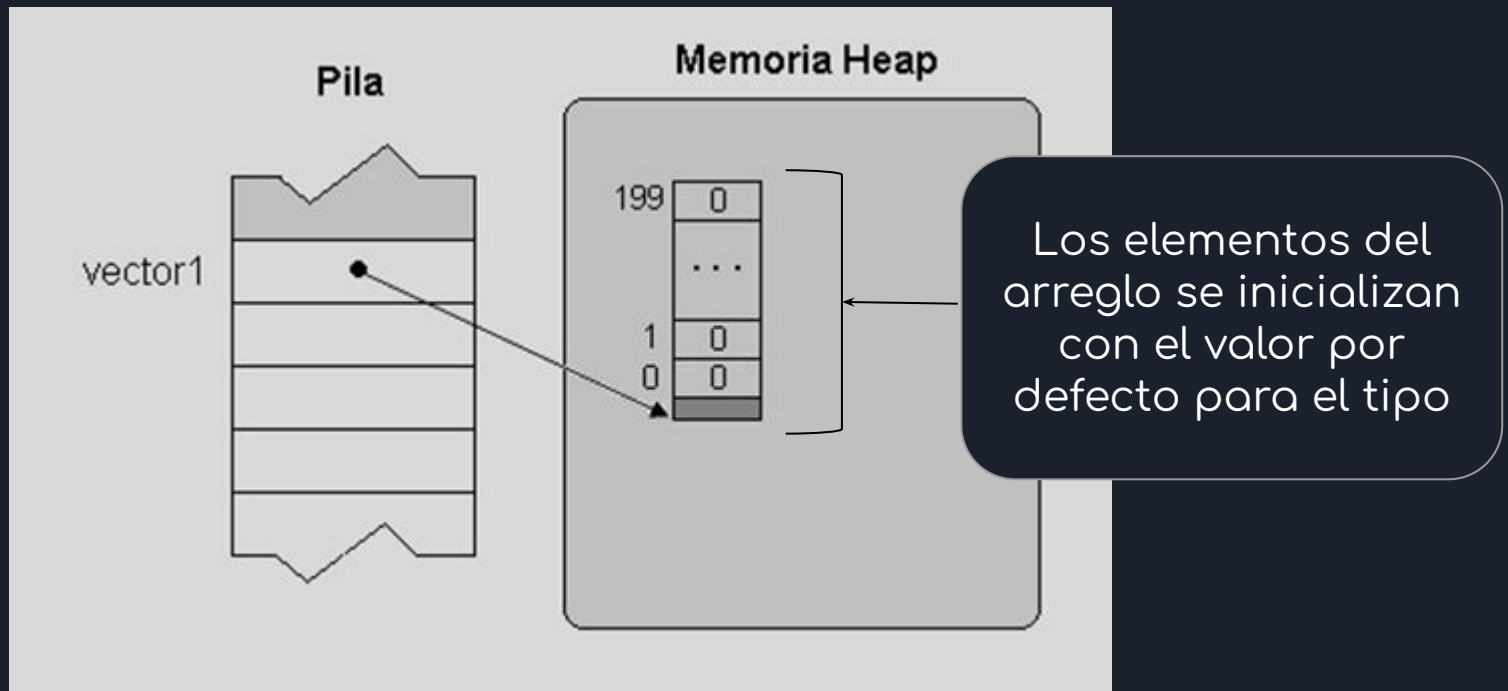
Sistema de Tipos - Arreglos

```
int[] vector1;
```



Sistema de Tipos - Arreglos

```
int[] vector1;  
vector1 = new int[200];
```





Sistema de Tipos - Arreglos I

Cuando se instancia un arreglo, el tamaño puede especificarse por medio de una variable

```
int tam = 5;  
char[] vocal = new char[tam];
```

Acceso a los elementos con operador []

```
vocal[1] = 'E';
```

Sistema de Tipos - Arreglos I

El primer elemento ocupa la posición 0

```
vocal[0] = 'A';
```

Último elemento:

```
vocal[vocal.Length - 1] = 'U';
```



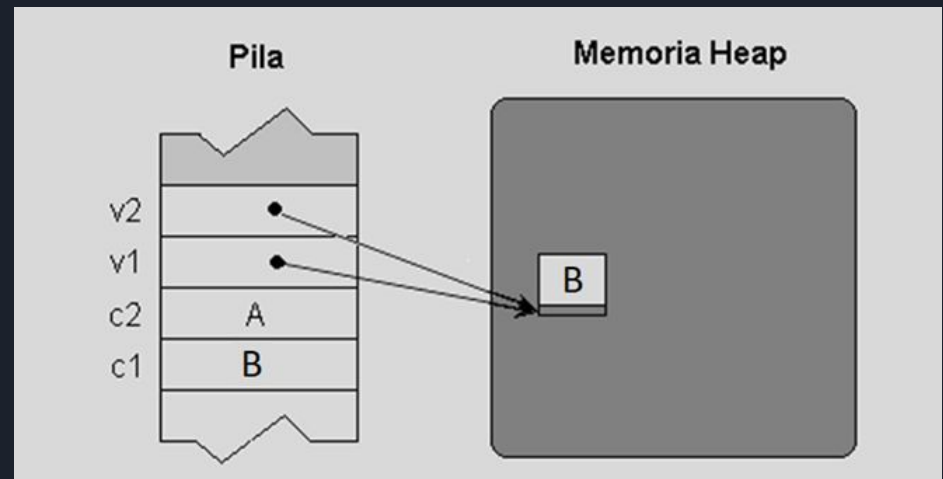
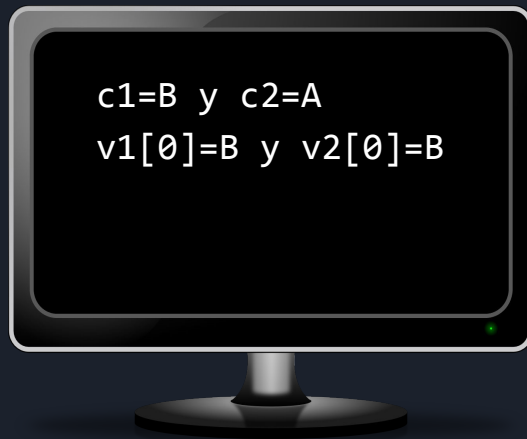
Responder sobre el siguiente código

```
char c1 = 'A';  
char c2 = c1; //se copia el valor 'A'  
c1 = 'B';  
Console.WriteLine("c1=" + c1 + " y c2=" + c2);  
  
char[] v1 = new char[] {'A'};  
char[] v2 = v1; //se copia la referencia  
v1[0] = 'B';  
Console.WriteLine("v1[0]=" + v1[0] + " y v2[0]=" +  
v2[0]);
```

¿Cuál es la salida
por consola?



Respuesta



Dado que `v1` y `v2` son en realidad el mismo objeto, el efecto de asignar `v1[0]` es el mismo de asignar `v2[0]`

Instrucción foreach.

Uso de `foreach`. Útil cuando se pretende recorrer el arreglo completo

```
string[] vector = new string[] { "uno", "dos", "tres" };
```

```
foreach (string st in vector)
{
    Console.WriteLine(st);
}
```

tipo de los
elementos

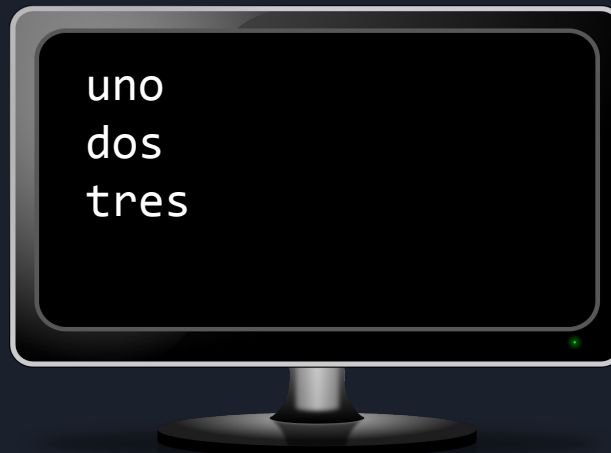
Variable que va
a asignarse con
cada uno de los
elementos de la
colección

Restricción: La variable de iteración
no puede ser asignada en el cuerpo
del foreach

Instrucción foreach. Útil cuando se pretende recorrer el arreglo completo

Uso de `foreach`. Útil cuando se pretende recorrer el arreglo completo

```
string[] vector = new string[] { "uno", "dos", "tres" };  
  
foreach (string st in vector)  
{  
    Console.WriteLine(st);  
}
```



Sistema de Tipos - La clase `String`

Secuencia de caracteres

```
string? st1 = "es un string";  
st1 = "";  
st1 = null;
```

Es un tipo de referencia

- Sin embargo la comparación no es por dirección de memoria
 - Se ha redefinido el operador `==` para realizar una **comparación lexicográfica**
 - Tiene en cuenta mayúsculas y minúsculas

Sistema de Tipos - La clase `String`

- Los string son de **sólo lectura** (no se pueden modificar caracteres individuales)
- Acceso a los elementos: `[]`
- Primer elemento: índice cero

```
string st = "Hola";
```

```
char c = st[0];
```

```
st[1]='O';
```

Válido. En la variable `c` queda asignado el char `'H'`

Error de compilación:
los string son de sólo lectura

```
string cad = "Hola";
```

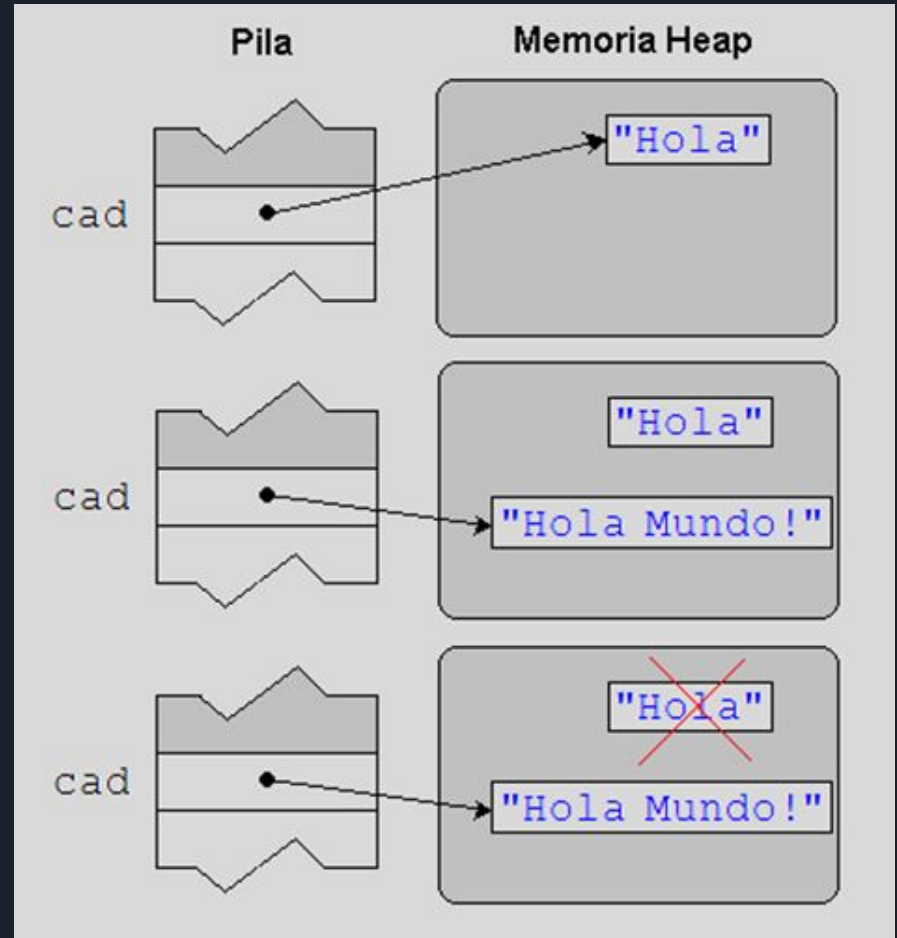
```
cad = cad + " Mundo!";
```

Correcto: se está creando un nuevo string

Sistema de Tipos - La clase String

```
string cad = "Hola";
```

```
cad = cad + " Mundo!";
```



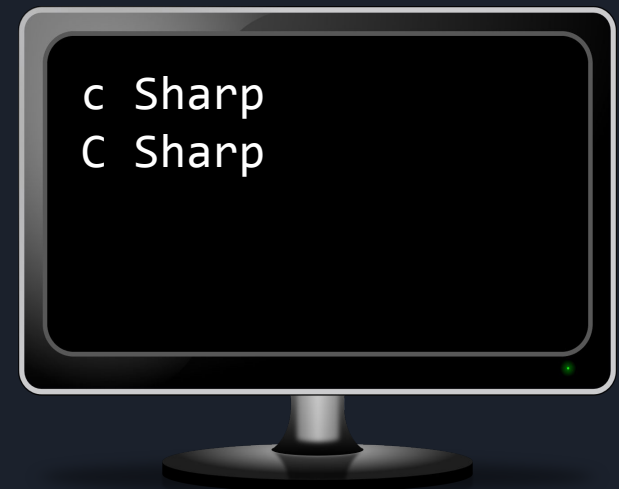
Sistema de Tipos - La clase `StringBuilder`

- Símil a un `string` de lectura/escritura
- Definida en el espacio de nombre `System.Text`
- Métodos adicionales
 - `Append`
 - `Insert`
 - `Remove`
 - `Replace`
 - etc.

Sistema de Tipos - La clase `StringBuilder` Ejemplo

```
using System.Text;

StringBuilder stb;
stb = new StringBuilder("c Sharp");
Console.WriteLine(stb);
stb[0] = 'C';
Console.WriteLine(stb);
```



Tipos enumerativos

Definición de enumeraciones

```
enum Tamaño
{
    chico, mediano, grande
}
```

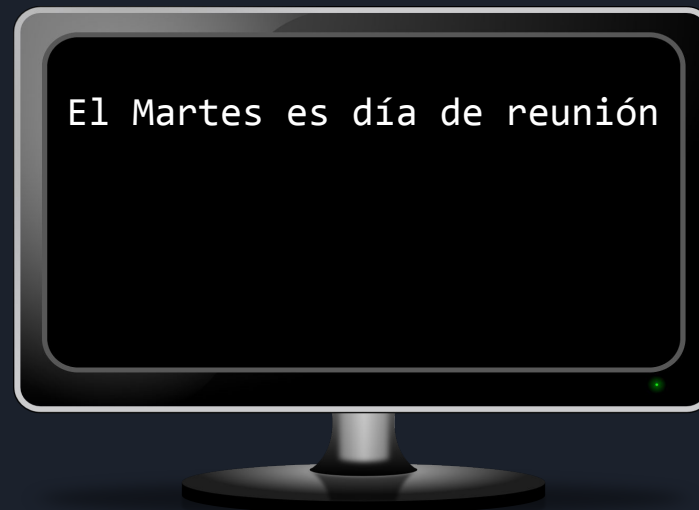
Uso de enumeraciones

```
Tamaño t;
t = Tamaño.grande;
t = (Tamaño)0; //ahora t vale Tamaño.chico
```

Tipos enumerativos - ejemplo

```
DiaDeSemana diaDeReunion = DiaDeSemana.Martes;  
for (DiaDeSemana d = DiaDeSemana.Lunes; d <= DiaDeSemana.Viernes; d++)  
{  
    if (d == diaDeReunion)  
    {  
        Console.WriteLine("El " + d + " es día de reunión");  
    }  
}
```

```
enum DiaDeSemana  
{  
    Domingo, Lunes, Martes,  
    Miércoles, Jueves,  
    Viernes, Sábado  
}
```



Tipos enumerativos - ejemplo

Instrucciones de nivel superior

```
DiaDeSemana diaDeReunion = DiaDeSemana.Martes;  
for (DiaDeSemana d = DiaDeSemana.Lunes; d <= DiaDeSemana.Viernes; d++)  
{  
    if (d == diaDeReunion)  
    {  
        Console.WriteLine("El " + d + " es día de reunión");  
    }  
}
```

Declaración de tipo

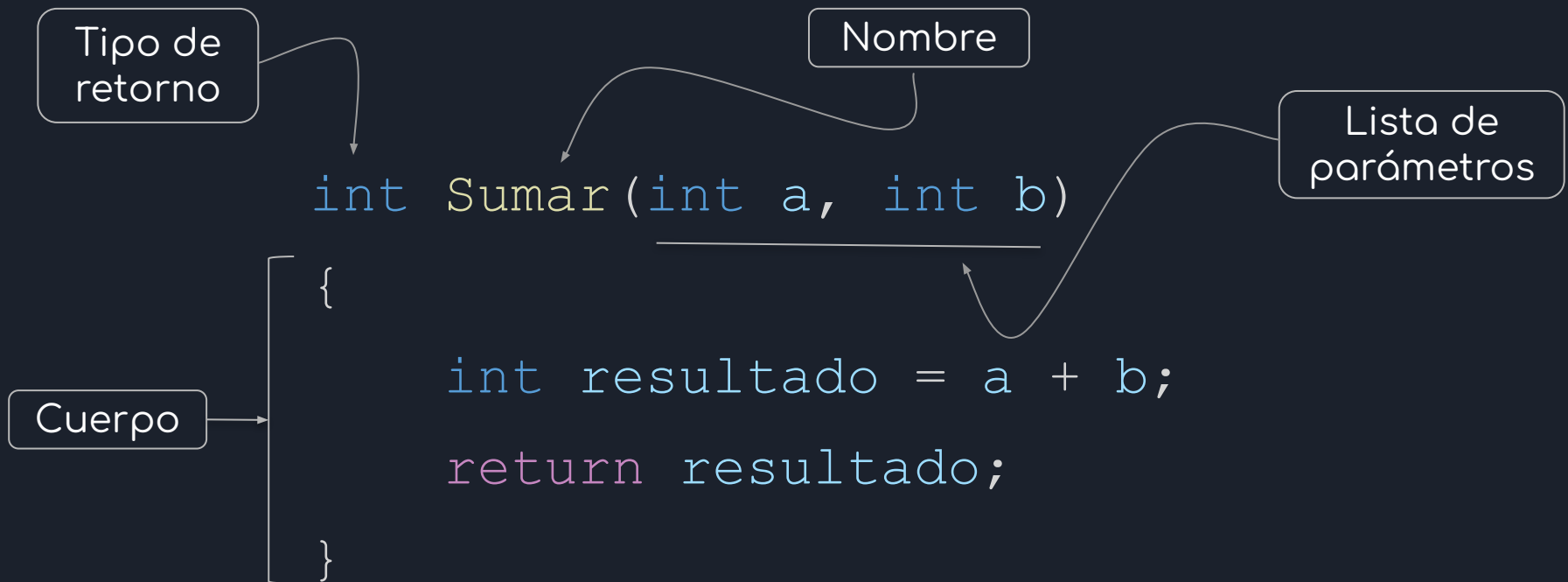
```
enum DiaDeSemana  
{  
    Domingo, Lunes, Martes,  
    Miércoles, Jueves,  
    Viernes, Sábado  
}
```

Las instrucciones de nivel superior deben preceder a las declaraciones de tipos
Sin embargo es aconsejable dejar en el archivo Program.cs sólo instrucciones de nivel superior y declarar cada tipo en su propio archivo fuente

Métodos

Métodos

Método: Bloque con nombre de código ejecutable. Puede invocarse desde diferentes partes del programa, e incluso desde otros programas




Métodos

Si el método no devuelve ningún valor, se especifica `void` como tipo de retorno. En este caso `return` es opcional

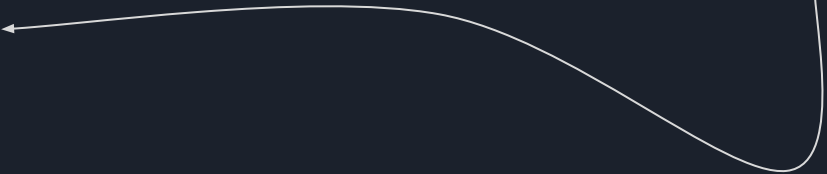
Tipo de
retorno



```
void Imprimir(string st)
{
    Console.WriteLine(st);
    return;
}
```



Se puede omitir
porque el tipo
de retorno es
void



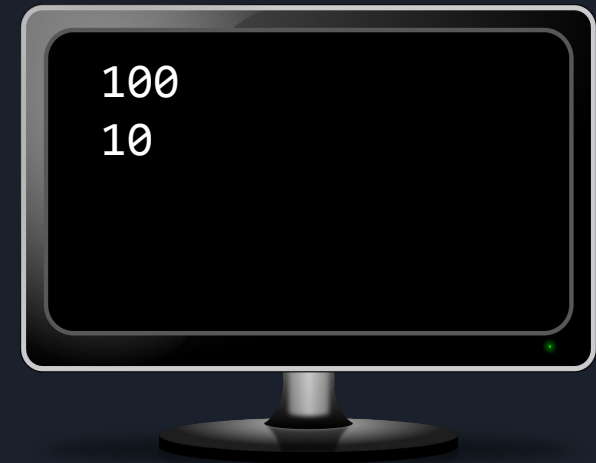
Método - parámetros

Parámetros de entrada (por valor): Recibe una copia del valor pasado como parámetro.

Ejemplo:

```
int entero = 10;  
Imprimir(entero);  
Console.WriteLine(entero);
```

```
void Imprimir(int n)  
{  
    n = 100;  
    Console.WriteLine(n);  
}
```



Parámetro de
entrada

Método - parámetros

Parámetros de salida (out):

- Se deben asignar dentro del cuerpo del método invocado antes de cualquier lectura.
- Es posible pasar parámetros de salida que sean variables no inicializadas

```
void Sumar(int a, int b, out int resultado)
{
    resultado = a + b;
}
```

Parámetro
de salida



Método - parámetros

Parámetros de salida (out):

```
void Sumar(int a, int b, out int resultado)
{
    Console.WriteLine(resultado);
    resultado = a + b;
}
```

ERROR DE COMPILACIÓN

Uso del parámetro out sin asignar

Los parámetros **out** se deben asignar dentro del cuerpo del método antes de cualquier lectura.

Método - parámetros

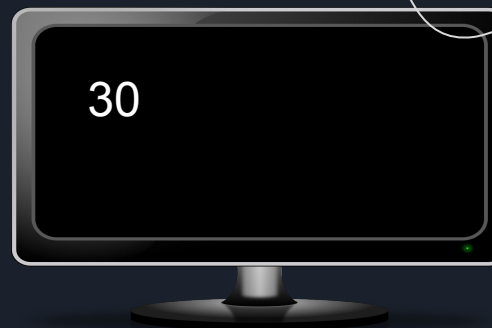
Parámetros de salida (out)

Ejemplo:

```
int r;  
Sumar(10, 20, out r);  
Console.WriteLine(r);
```

- En la invocación también se debe utilizar **out**
- La variable **r** no está inicializada pero es válido

```
void Sumar(int a, int b, out int resultado)  
{  
    resultado = a + b;  
}
```



Parámetro de salida

Método - parámetros

Parámetros por referencia (`ref`):

- Similar a los parámetros de salida, pero no es posible invocar el método pasando una variable no inicializada
- El método invocado puede leer el valor del parámetro **ref** en cualquier momento pues la inicialización está garantizada por el invocador

```
void Sumar(int a, int b, ref int resultado)
{
    Console.WriteLine(resultado);
    resultado = a + b;
}
```

Parámetro
referencia

Válido. Se garantiza
que el parámetro
estará inicializado

Método - parámetros

Parámetros por referencia (ref)

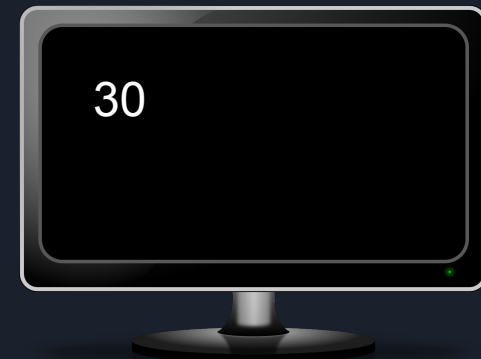
Ejemplo:

```
int r = 0;  
Sumar(10, 20, ref r);  
Console.WriteLine(r);
```

- La variable **r** debe estar inicializada
- En la invocación también se debe utilizar **ref**

por referencia

```
void Sumar(int a, int b, ref int resultado)  
{  
    resultado = a + b;  
}
```



Método - parámetros

Parámetros de entrada (in): El parámetro se pasa por referencia pero no puede modificarse dentro del método invocado

```
int n = 10;  
Imprimir(in n);
```

```
static void Imprimir(in int a)  
{  
    Console.WriteLine(a);  
}
```

El valor de **a** no puede modificarse, es de **sólo lectura**

Método - parámetros

Parámetros de entrada (in): El parámetro se pasa por referencia pero no puede modificarse dentro del método invocado

```
int n = 10;
```

```
Imprimir(in n);
```



```
static void Imprimir(in int a)
```

```
{
```

```
    Console.WriteLine(a);
```

```
}
```

Nota:

El modificador **in** podría omitirse en la invocación, siempre que el método no esté sobrecargado (este concepto se verá más adelante en este curso)

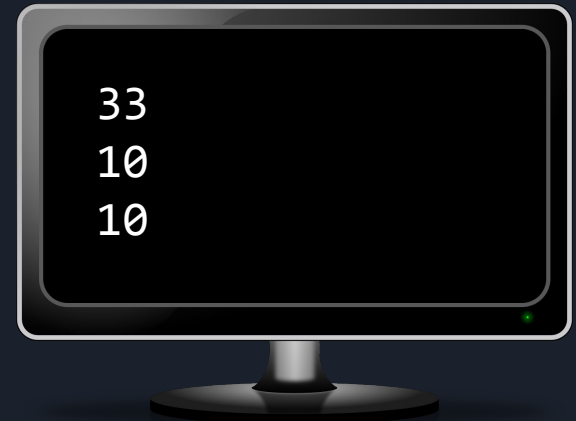
Método - parámetros

Parámetros de entrada (in):

```
int n = 10;  
Imprimir(33);  
Imprimir(in n);  
Imprimir(n);
```

Se admite pasar un literal omitiendo **in**. El compilador crea una variable oculta para poder pasar la referencia

```
static void Imprimir(in int a)  
{  
    Console.WriteLine(a);  
}
```



Método - parámetros

Parámetros de entrada (in):

```
int n = 10;
```

```
Imprimir(33);
```

```
Imprimir(in n);
```

```
Imprimir(n);
```

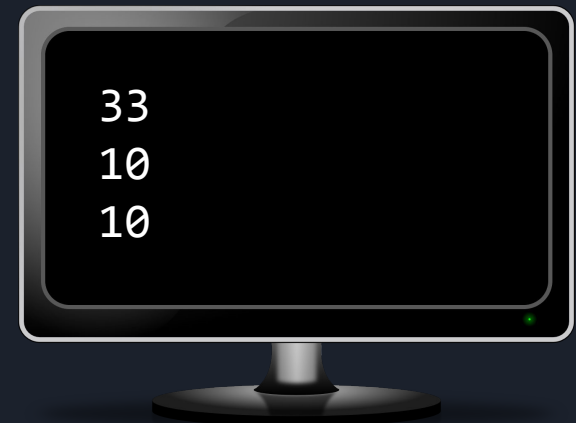
```
static void Imprimir(in int a)
```

```
{
```

```
    Console.WriteLine(a);
```

```
}
```

Nota:
Usando el modificador **in** se consigue pasar un parámetro por referencia con la intención de evitar la copia pero asegurando la no modificación del valor



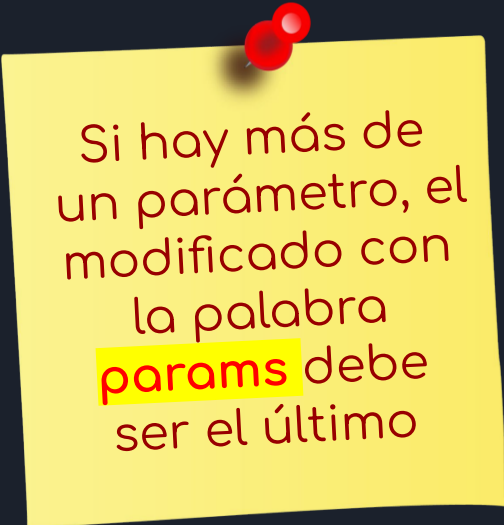
Método - parámetros

Uso de la palabra clave `params`:

Permite que un método tome un número variable de argumentos. El tipo declarado del parámetro `params` debe ser una arreglo unidimensional

Ejemplo:

```
void Imprimir(params int[] vector)
{
    foreach (int i in vector)
    {
        Console.Write(i + " ");
    }
    Console.WriteLine("Ok");
}
```



Si hay más de un parámetro, el modificado con la palabra **params** debe ser el último

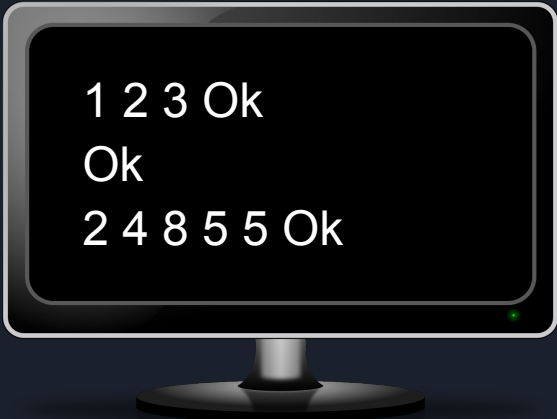
Método - parámetros

Uso de la palabra clave params :

```
int[] vector = { 1, 2, 3 };  
Imprimir(vector);  
Imprimir();  
Imprimir(2, 4, 8, 5, 5);
```

Se puede pasar un vector
o una lista de elementos
que puede ser vacía

```
static void Imprimir(params int[] vector)  
{  
    foreach (int i in vector)  
    {  
        Console.Write(i + " ");  
    }  
    Console.WriteLine("Ok");  
}
```



1 2 3 Ok
Ok
2 4 8 5 5 Ok

Métodos con forma de expresión (*expression-bodied methods*)

Para los casos en que el cuerpo de un método pueda escribirse como una sola expresión, es posible utilizar una sintaxis simplificada

Ejemplo :

```
void Imprimir(string st)
{
    Console.WriteLine(st);
}
```

Puede escribirse como:

```
void Imprimir(string st) => Console.WriteLine(st);
```

Métodos con forma de expresión (*expression-bodied methods*)

Esta sintaxis no está limitada a métodos que devuelven void, se puede utilizar con cualquier tipo de retorno.

Ejemplo

```
int Suma(int a, int b)
{
    return a + b;
}
```

Observar que no va la
sentencia `return`

Puede escribirse como:

```
int Suma(int a, int b) => a + b;
```

Pasaje de parámetros por la línea de comandos

Recordemos que al utilizar instrucciones de nivel superior, en realidad estamos codificando el cuerpo del método **Main** por el que comienza la ejecución de nuestra aplicación



Pasaje de parámetros por la línea de comandos

Program.cs

```
Console.WriteLine("OK");
```

Es equivalente

Program.cs

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Console.WriteLine("Ok");
    }
}
```



Pasaje de parámetros por la línea de comandos

Program.cs

```
Console.WriteLine("OK");
```

Es equivalente

Program.cs

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Console.WriteLine("Ok");
    }
}
```

En el vector args
recibimos los
parámetros
pasados a la
aplicación por la
línea de comandos
pasados



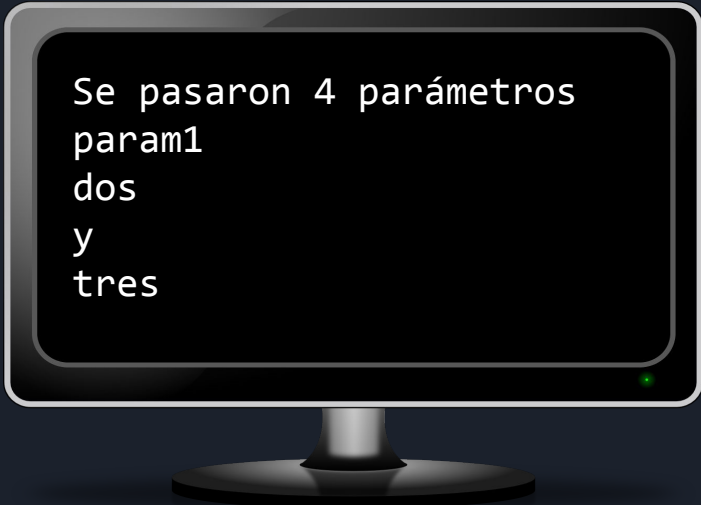
Observar el siguiente código:

```
Console.WriteLine("Se pasaron " + args.Length + " parámetros");  
foreach (string st in args)  
{  
    Console.WriteLine(st);  
}
```

Podemos compilar, ejecutar y pasar parámetros de la siguiente manera:

```
dotnet run param1 dos y tres
```

Parámetros pasados a la
aplicación por la línea de
comandos



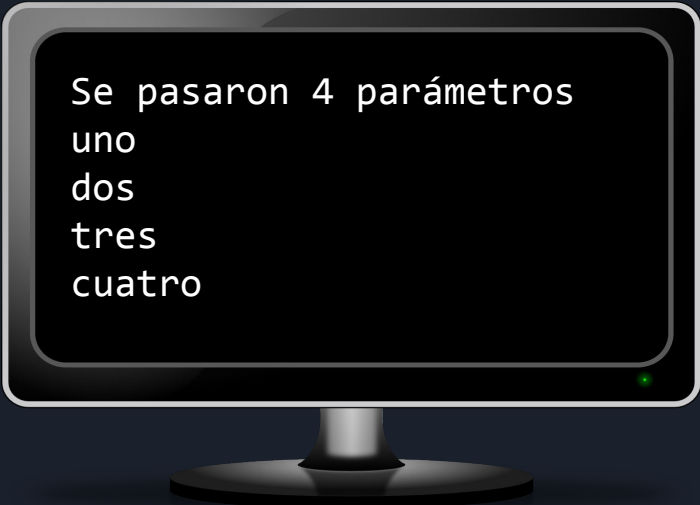
```
Se pasaron 4 parámetros  
param1  
dos  
y  
tres
```

Una vez compilado, puede invocarse directamente el ejecutable desde la carpeta en la que se generó

```
./bin/Debug/net6.0/Teoria2 uno dos tres cuatro
```

Ejecutable generado
durante la compilación

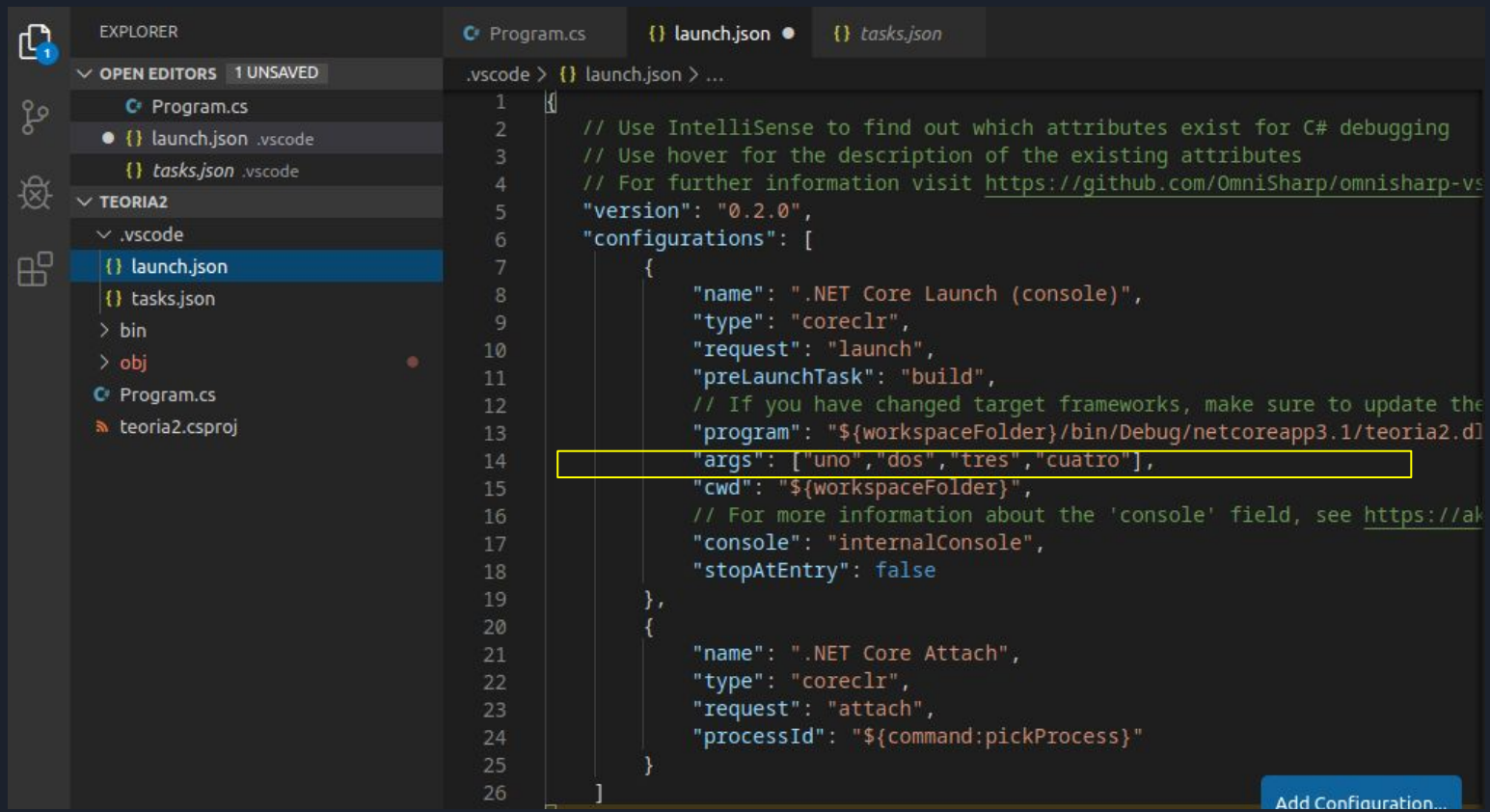
Parámetros pasados a la aplicación por
la línea de comandos



Se pasaron 4 parámetros
uno
dos
tres
cuatro

Pasaje de parámetros por la línea de comandos

Para facilitar la compilación y ejecución con argumentos pasados por la línea de comandos, Visual Studio Code permite definirlos en el archivo `launch.json`



```
.vscode > {} launch.json > ...
1 // Use IntelliSense to find out which attributes exist for C# debugging
2 // Use hover for the description of the existing attributes
3 // For further information visit https://github.com/OmniSharp/omnisharp-vs
4 "version": "0.2.0",
5 "configurations": [
6   {
7     "name": ".NET Core Launch (console)",
8     "type": "coreclr",
9     "request": "launch",
10    "preLaunchTask": "build",
11    // If you have changed target frameworks, make sure to update the
12    "program": "${workspaceFolder}/bin/Debug/netcoreapp3.1/teoria2.dll",
13    "args": ["uno", "dos", "tres", "cuatro"],
14    "cwd": "${workspaceFolder}",
15    // For more information about the 'console' field, see https://aka.ms/VS2019Console
16    "console": "internalConsole",
17    "stopAtEntry": false
18  },
19  {
20    "name": ".NET Core Attach",
21    "type": "coreclr",
22    "request": "attach",
23    "processId": "${command:pickProcess}"
24  }
25 ]
```

Fin de la teoría 2

