Tarea 2: Variables y Tipos de Datos

Alumno: Jalife Guillén Daniel Gibran

Materia: Programación Móvil

Secuencia: 6NM61

La presente practica tiene como objetivo comprobar ciertos tipos de datos asignados por defecto.

 Para un número decimal, ¿Qué tipo de dato se asigna por defecto? Imprimirlo

Asigna el tipo de dato "double"

```
fun main() {
    val A=2.5875949855849
    print(A)
}
2.5875949855849
```

1. Volver flotante a la variable decimal

```
fun main() {
    val A=2.5875949855849f
    print(A)
}
```

- Declarar una variable const val con el valor de PI y multiplicarla por 2 veces nuestra variable decimal para sacar el perímetro de un círculo.
 - a. Para multiplicar adelantaremos el uso del operador de multiplicación * y su uso es así:

```
i. val c= a*b
```

```
Kotlin

1.9.10 * JVM * Program arguments

const val PI=3.1416f

fun main() {
    //Asumiendo que el radio es igual a 2.58
    val r = 2.58f
    val P=2*PI*r
    print(P)
}
16.210655
```

Para el ejemplo anterior, utilizar un String Template para imprimir el texto "El perímetro del círculo es: [resultado]" siendo resultado nuestra variable perímetro.

```
const val PI=3.1416f
fun main() {
    //Asumiendo que el radio es igual a 2.58
    val r=2.58f
    val P=2*PI*r
    print("El perímetro del círculo es: $P")
}
El perímetro del círculo es: 16.210655
```

Haciendo uso de tu mismo repositorio carga la evidencia de código y anexa las capturas en un formato PDF.