



**Unidad Profesional Interdisciplinaria de
ingeniería y Ciencias Sociales y
Administrativas (UPIICSA)**

**Practica 2:
Variables y tipos de datos**

Nava Badillo Carlos Ulises

Profesor: Bueno Vásquez Francisco Javier

Materia: programación Móvil

Boleta: 2020602791

Secuencia: 6NV60	10 de septiembre del 2023
-------------------------	----------------------------------

1. Para un numero decimal, ¿Qué tipo de dato se asigna por defecto?
R= Se inserta un doble por defecto

The screenshot shows the Kotlin Playground interface. At the top, there's a header with the Kotlin logo and navigation links: Solutions, Docs, Community, Teach, and Play. Below the header, there's a toolbar with a version selector (1.9.10), a JVM selector, a text input field for program arguments, and buttons for Copy link, Share code, and Run. The main area contains a code editor with the following Kotlin code:

```
/**
 * You can edit, run, and share this code.
 * play.kotlinlang.org
 */
fun main() {
    var num=1.2
    println("${num::class.simpleName}")
}
```

At the bottom, there's a console area showing the output: "Double".

2. Volver una variable flotante a decimal

The screenshot shows the Kotlin Playground interface with the same toolbar as the previous image. The code editor contains the following Kotlin code:

```
/**
 * You can edit, run, and share this code.
 * play.kotlinlang.org
 */
fun main() {
    var num : Float= 1.2F
    println(num)

    var numd = num.toDouble()

    println("${num::class.simpleName}")
    println("${numd::class.simpleName}")
}
```

The console area at the bottom shows the output: "1.2", "Float", and "Double".

3. Declarar una variable const val con el valor de PI y multiplicarla por 2 veces nuestra variable decimal para sacar el perímetro del círculo. Además, utilizar un string Template para imprimir el texto

Kotlin

SolutionsDocsCommunityTeachPlay

1.9.10JVMProgram argumentsCopy linkShare codeRun

```
/**
 * You can edit, run, and share this code.
 * play.kotlinlang.org
 */
fun main() {
    var num : Float= 1.2F
    println(num)

    var numd = num.toDouble()

    println("${num::class.simpleName}")
    println("${numd::class.simpleName}")

    val pi=3.1416
    var resultado = pi * (2*num)
    println("El perimetro del circulo es ${resultado}")
}
```

?

1.2
Float
Double
El perimetro del circulo es 7.539840299606323

X