

VNCKey

RUST PERÚ

Diviértete

con Rust

Viaja al futuro con el poder de Rust



🦀 Programación de
Sistemas
⚡ Zero-Cost
Abstractions
🔒 Memory Safety

Alexander
Villanueva

Contenido

| | |
|--|----|
| Primeros pasos | 3 |
| ¿Qué es Rust? | 3 |
| Por qué las empresas eligen Rust | 3 |
| Instalación de Rust | 4 |
| Linux y macOS | 4 |
| Windows | 4 |
| Gestión de Versiones con Rustup | 6 |
| Cargo | 6 |
| Compilación y Ejecución en Rust | 6 |
| Usando rustc | 6 |
| Tu Primer Proyecto con Cargo | 7 |
| Variables con Rust | 9 |
| Sistema de Memoria | 14 |
| Tipos de datos | 16 |
| Scalar Types | 17 |
| Enteros | 17 |
| Punto Flotante | 21 |
| Booleano | 25 |
| Carácter | 28 |
| Compound Types | 30 |
| Tuplas | 30 |
| Arrays | 33 |

Primeros pasos

¿Qué es Rust?

Rust es un lenguaje de sistemas moderno, diseñado para garantizar seguridad de memoria sin recolector de basura y rendimiento comparable a C y C++.

Su desarrollo comenzó en 2006 por Graydon Hoare y fue patrocinado por Mozilla, culminando con su primera versión estable en mayo de 2015.

Rust resuelve problemas clásicos de lenguajes de bajo nivel como punteros nulos, doble liberación y condiciones de carrera **data races**, mediante un sistema de propiedad **Ownership** y un verificador de préstamos **Borrowing** que el compilador valida en tiempo de compilación.

Rust no solo permite crear aplicaciones completas desde cero, puesto que su diseño de abstractions y memory safety lo convierte en una opción atractiva para reescribir componentes críticos en ecosistemas ya existentes.

Ejemplos concretos:

1. Firefox sustituyó partes de su motor CSS con Servo, reduciendo errores de memoria en un 70 %.
2. Discord migró su servicio de voz a Rust y dividió por 10 el uso de CPU frente a la versión en Go.
3. Dropbox reescribió su sistema de sincronización con Rust + Tokio, logrando menos latencia y menor consumo de memoria sin aumentar el coste de hardware.

Estas migraciones demuestran que Rust puede aumentar el rendimiento y reducir costes operativos sin sacrificar seguridad ni productividad.

La seguridad garantizada por su diseño ha generado una confianza excepcional entre los desarrolladores. De manera ininterrumpida desde 2016, Rust ha sido votado como el “lenguaje de programación más querido” en la encuesta anual de Stack Overflow.

Esta popularidad y la alta satisfacción de los desarrolladores son un fuerte indicador de su productividad y baja curva de frustración una vez dominado.

El compilador de Rust puede parecer exigente al principio, pero está diseñado para detectar errores *antes* de que tu código se ejecute. Esto significa menos bugs en producción y noches más tranquilas.

Además, Rust:

- **Compila directamente a código máquina:** Sin overhead de runtime ni máquinas virtuales
- **Soporta múltiples hilos sin data races:** El compilador garantiza que tu código concurrente es seguro
- **Elimina categorías enteras de bugs:** Muchos errores de concurrencia simplemente no pueden ocurrir

Por qué las empresas eligen Rust

Las razones principales que impulsan esta adopción son:

1. **Menos bugs en producción:** El compilador atrapa errores antes del despliegue
2. **Mayor rendimiento:** Comparable a C/C++ sin sacrificar seguridad
3. **Menor uso de recursos:** Traduce en ahorro de costos de infraestructura
4. **Código más mantenable:** Las garantías del lenguaje facilitan refactorings grandes

Instalación de Rust

Rust se instala mediante `rustup`, el instalador oficial que gestiona versiones del compilador, toolchains y herramientas asociadas. Este proceso es prácticamente idéntico en todos los sistemas operativos.

Linux y macOS

1. Abre una terminal.
2. Ejecuta el siguiente comando para descargar e iniciar el instalador de Rust:

```
curl --proto '=https' --tlsv1.2 -sSf https://sh.rustup.rs | sh
```

Terminal

Este comando descarga el instalador de `rustup`, que configurará:

1. El compilador Rust `rustup`
2. `Cargo`, el gestor de paquetes y herramientas de construcción
3. La documentación estándar
4. Las herramientas necesarias para trabajar con Rust

Durante el proceso, se te preguntará si deseas continuar con la instalación por defecto o personalizarla.

La opción recomendada es presionar Enter para aceptar la configuración estándar.

Verás algo como esto:

```
--snip--  
Rust is installed now. Great!
```

Terminal

```
To get started you may need to restart your current shell.  
This would reload your PATH environment variable to include  
Cargo's bin directory ($HOME/.cargo/bin).
```

```
To configure your current shell, you need to source  
the corresponding env file under $HOME/.cargo.
```

Reinicia tu terminal o ejecuta:

```
source $HOME/.cargo/env
```

Terminal

Windows

Rust en Windows requiere el compilador **MSVC** de Microsoft para generar archivos ejecutables **.exe**. Debes instalar **Visual Studio Build Tools** antes de instalar Rust.

1. Instalar Visual Studio Build Tools

Descarga Visual Studio desde:

<https://visualstudio.microsoft.com/es/downloads/>

2. Componentes requeridos

Rust necesita el workload **Desktop Development with C++** que incluye todas las herramientas esenciales para compilar programas nativos.

3. Instalación minimalista

Si no planeas desarrollar en C++ y quieres instalar solo lo indispensable:

Ve a la pestaña **Componentes individuales** y selecciona únicamente:

- **MSVC v143 – VS 2022 C++ x64/x86 build tools**
- **Windows 11 SDK (10.0.22621.0)**

Después de seleccionar los componentes, haz clic en Instalar y espera a que finalice.

4. Descargar Rust desde la página oficial

Accede a la página oficial:

<https://www.rust-lang.org/tools/install>

Aquí encontrarás tres instaladores según la arquitectura de tu sistema:

- rustup-init.exe (32 bits)
- rustup-init.exe (x64 / 64 bits)
- rustup-init.exe (ARM64)

Selecciona el que corresponda a la arquitectura de tu sistema.

5. Ejecutar el instalador

Ejecuta el archivo **rustup-init.exe** y sigue las instrucciones de la consola.

Cuando aparezca el menú, simplemente presiona Enter para la instalación estándar:

```
--snip--  
1) Proceed with standard installation (default - just press enter)  
2) Customize installation  
3) Cancel installation  
>1
```

Terminal

En la mayoría de casos es necesario cerrar y volver a abrir la terminal para que Windows reconozca los nuevos comandos **rustc cargo rustup** y sus todas sus herramientas.

6. Verificación de la Instalación

Ejecuta los siguientes comandos en tu terminal:

```
rustc --version # rustc 1.89.0 (29483883e 2025-08-04)  
cargo --version # cargo 1.89.0 (c24e10642 2025-06-23)  
rustup --version # rustup 1.27.0 (2024-08-14)
```

Terminal

7. Solución de Problemas Comunes

1. Linux/macOS: “comando no encontrado”

Si después de instalar Rust sigues viendo command not found:

```
# Verifica que $HOME/.cargo/bin esté en tu PATH  
echo $PATH | grep .cargo  
  
# Si no aparece, añádelo manualmente  
echo 'export PATH="$HOME/.cargo/bin:$PATH"' >> ~/.bashrc
```

Terminal

```
source ~/ .bashrc
```

```
)
```

1. Windows: “rustc no se reconoce como comando”

- Reinicia tu terminal. Este es el problema más común.
- Verifica que la instalación se completó sin errores.
- Verifica manualmente que existe:

```
dir $env:USERPROFILE\.cargo\bin\rustc.exe
```

Gestión de Versiones con Rustup

1. Actualizar Rust

```
rustup update
```

1. Cambiar entre canales

```
rustup default stable    # Canal estable (recomendado)
rustup default beta      # Canal beta
rustup default nightly   # Canal nightly (experimental)
```

No necesitas instalar **nightly** a menos que uses características experimentales o herramientas específicas que lo requieran.

Cargo

Cargo es el sistema de compilación y gestor de paquetes oficial de Rust. Es una herramienta fundamental que simplifica todo el ciclo de desarrollo, desde la creación de proyectos hasta la gestión de **dependencias** y la **compilación**.

Cargo se instala automáticamente cuando instalas Rust a través de rustup.

- Crea y estructura proyectos
- Compila tu código
- Descarga y gestiona dependencias
- Ejecuta tests
- Genera documentación
- Publica paquetes en crates.io

Compilación y Ejecución en Rust

La ejecución de código en Rust puede realizarse mediante dos vías fundamentales:

- Compilador directo, **rustc**, para tareas sencillas.
- Cargo la herramienta estándar de gestión de proyectos, indispensable para el desarrollo moderno.

Usando **rustc**

rustc es el compilador oficial de Rust. Es el programa que transforma tu código fuente (archivos **.rs**) en ejecutables que tu computadora puede ejecutar.

Entender **rustc** te ayuda a comprender mejor lo que sucede “bajo el capó”.

Imagina que escribes una receta en español, pero tu horno solo entiende instrucciones en lenguaje de máquina. El compilador **rustc** es el traductor que convierte tu receta **código Rust** en instrucciones que el horno **CPU** puede ejecutar.

Proceso de Compilación



Diagrama 1: Flujo de compilación en Rust: desde el código fuente hasta el ejecutable

Como vemos en el Diagrama 1, el compilador `rustc` es el encargado de transformar nuestro código.

Fases del Proceso

1. Paso 1: Creación del Módulo Fuente

Todo comienza con el código fuente, que tradicionalmente lleva la extensión `.rs`.

```

fn A main B () {
    println!("Compilador directo rustc."); //Archivo: main.rs
}
  
```



- A:

Define la función principal y obligatoria de un programa ejecutable en Rust.

- B:

Es un nombre reservado y especial que el compilador de Rust y el sistema operativo buscan para saber dónde empezar a ejecutar el código.

2. Paso 2: Compilación

Desde la terminal, se invoca a `rustc`, apuntando al archivo de entrada. El compilador lee el código y genera un archivo binario ejecutable en el mismo directorio.

```
rustc main.rs
```



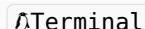
En este proceso, `rustc` maneja internamente la verificación de tipos, el borrow checker y la generación del código máquina optimizado, utilizando LLVM.

3. Ejecución

Esto genera un ejecutable.

- Windows:

```
.\main.exe
```



- Linux/macOS:

```
./main
```



Resultado:

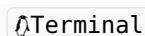
```
Compilador directo rustc.
```



Tu Primer Proyecto con Cargo

Crear un nuevo proyecto

```
# Crear un proyecto binario (aplicación)
```



```
cargo new a hola_mundo b
```

- a: Crear un nuevo proyecto Rust
- b: Nombre del proyecto

```
# Entrar al directorio
cd hola_mundo
```

Estructura creada:

```
hello_world/ Raíz del proyecto
└── Cargo.lock Registro las versiones específicas
└── Cargo.toml Define las dependencias
└── src/
    └── main.rs Código fuente principal
└── target/ Destino de la Compilación
    └── debug/
        └── build/
            └── deps/
                └── hello_world El ejecutable de tu aplicación
```

Anatomía del Proyecto: Cargo.toml

Contenido inicial de Cargo.toml

```
[package]
name = "hola_mundo" Nombre del proyecto
version = "0.1.0" Versión siguiendo
edition = "2021" Edición estable de Rust 2021
```

```
[dependencies] crates
# Ejemplos
# rand = "0.8.5" Permite generar números aleatorios
# serde = "1.0.130" Permite serializar y deserializar datos
```

} (1) Metadatos

} (2) Librerías externas

Punto de entrada: main.rs

```
fn main() A { C
    println! B("Hola, Rust!");
}
```

1. A: Define la función principal del programa
2. B: Es una macro que imprime texto en la consola

3. C: Delimitan el bloque de código de la función

Compilar y Ejecutar

```
cargo run
```

 Terminal

```
Compiling hola_mundo v0.1.0 (/ruta/hola_mundo) A
```

 Terminal

```
Finished `dev` profile [unoptimized + debuginfo] target(s) in 3.42s B
```

```
Running `target/debug/hola_mundo` C
```

```
Hola, Rust! D
```

1. A: Cargo compila el proyecto (solo la primera vez o si hay cambios)
2. B: Perfil de compilación: dev (desarrollo, sin optimizaciones)
3. C: Ruta del ejecutable que se está ejecutando
4. D: Output de tu programa

Si no modificaste el código, la segunda ejecución será instantánea:

```
Finished `dev` profile [unoptimized + debuginfo] target(s) in 0.01s
```

 Terminal

```
Running `target/debug/hola_mundo`
```

```
Hola, Rust!
```

Variables con Rust

Let

```
fn main() {
    let A edad B = 25 C;
    println!("Mi edad es {}", edad);
}
```

 Rust

1. A: La palabra reservada **let** se usa para declarar variables inmutables por defecto
2. B: Nombre de la variable **edad**
3. C: Asignación de tipo de valor entero **25**

```
Mi edad es 25
```

 Output

Que pasa si queremos modificar el valor de una variable inmutable?

```
fn main() {
    let edad = 25;
    edad = 26; ERROR!!
    println!("Mi edad es {}", edad);
}
```

 Rust

Gracias a herramientas inteligentes como rust-analyzer y rustc, nuestros editores de código pueden analizar información avanzada e interactiva a través del Language Server Protocol (LSP). De esta manera, es posible visualizar errores, comprender por qué el código es incorrecto e incluso recibir sugerencias automáticas para corregirlo.

```
error[E0384]: No se puede asignar dos veces a la variable inmutable
`edad`
 --> src/main.rs:3:3
3 |     edad = 26;
 |
help: consider making this binding mutable
 |
2 |     let mut edad = 25;
 |         ++
For more information about this error, try `rustc --explain E0384`.
```

Terminal

1. El Código de Error: [E0384]

Este es el identificador único y universal del problema.

Con documentacion https://doc.rust-lang.org/error_codes/error-index.html exacta para el tipo de error y explicacion detallada de ese problema.

variables mutables

Si necesitas cambiar el valor de una variable, debes declararla explícitamente como mutable usando **let mut**.

```
fn main() {
    let mut A carro = "Toyota";
    println!("Mi carro es {}", carro);
    carro = "Honda";
    println!("Mi nuevo carro es {}", carro);
}
```

Rust

- A: La palabra reservada **let mut** se usa para declarar variables mutables que cambian su valor a lo largo del programa.

Shadowing

El shadowing permite declarar una nueva variable con el mismo nombre que una anterior.

La nueva variable “sombrea” a la anterior.

```
fn main() {
    let mut edad = 25;
    println!("Mi edad es {}", edad);
    let edad = "Mi edad es 35"; A
    println!("{}", edad);
}
```

Rust

- A:

- ▶ Rust permite declarar una nueva variable con el mismo nombre que una anterior.
- ▶ La nueva variable “sombrea” a la anterior.
- ▶ Shadowing permite cambiar el tipo de una variable.

```
Mi edad es 25
Mi edad es 35
```

 Output

Lo que no se puede hacer es cambiar el tipo de una variable sin “sombrear”.

```
let mut texto = "Hola";
texto = 5; ERROR!
```

 Rust

Scopes

El scope determina dónde una variable es válida en tu código. En Rust, el scope está definido por llaves {}.

```
fn main() {
    let x = 5;
    println!("Valor de x: {}", x);
}

    let x = x * 2;
    let y = x;
    println!("Dentro del scope x: {}", x);
    println!("Dentro del scope y: {}", y);

} A
//println!("Valor de y: {}", y); ERROR!
println!("Valor de x: {}", x);
}
```

 Rust

- A:

- ▶ La variable **x** y **y** son válidas dentro del scope en el que fueron declaradas.
- ▶ Terminado el scope, las variables **x** y **y** son liberadas.
- ▶ Ya no se pueden usar fuera del scope en el que fueron declaradas.

Nota: Puedes crear scopes anidados.

```
Valor de x: 5
Dentro del scope x: 10
Dentro del scope y: 10
Valor de x: 5
```

 Output

Constantes

Las constantes son valores globales que nunca cambian y deben tener un tipo explícito. No tienen una dirección de memoria fija. Se utiliza para valores que son absolutamente fijos y conocidos de antemano, como constantes matemáticas, límites, o configuraciones fijas.

```
const PI A : f64 B = 3.14159265359;
fn main() {
    const PI: f64 = 5.14; C
```

 Rust

```
    println!("Valor de PI: {}", PI);
    //PI = 3.12; D
}
```

1. A:

Las constantes siempre usan **SCREAMING_SNAKE_CASE**.

2. B:

El tipo debe ser explícito **:f64** en este caso flotante.

3. C:

Rust permiten sombrear constantes con el mismo nombre.

4. D:

Rust no permite mutar constantes.

Valor de PI: 5.14

 Output

Valores estaticos

Las variables estáticas tienen una ubicación fija en memoria y viven durante toda la ejecución del programa. Se inicializan al inicio de la ejecución del programa (cuando el programa se carga, antes de que se ejecute la función main).

```
static PROTOCOLO_VERSION A: u8 = 2;

fn main() {
    // let PROTOCOLO_VERSION:u8 = 3; B
    // PROTOCOLO_VERSION: u8 = 8; C
    println!("Protocolo v{}", PROTOCOLO_VERSION);
}
```

 Rust

1. A:

Declaramos un valor estatico con **static**

2. B

No podemos sombrear un valor estatico con el mismo nombre.

3. C

No podemos mutar un valor estatico.

Protocolo v2

 Output

Statements & Expressions

Una sentencia es una instrucción que realiza una acción y no devuelve un valor. En Rust, la mayoría de las sentencias terminan con un punto y coma **;**

Una expresión es cualquier pieza de código que se evalúa y devuelve un valor.

```
fn main() {
    let y = { A
        let z = 3; B
        z + 1 D
    }; A
    println!("y = {}", y); A
}
```

Rust

1. A:

- Tenemos la primera Sentencia (statement) `let y = { ... }`, una unidad de ejecución que no produce un valor que pueda ser utilizado por otra parte del código.
- Expresión Asignada: `{ ... }` La expresión de bloque se evalúa y devuelve un valor

2. B:

- Tenemos la segunda Sentencia (statement) La sentencia `let` realiza la acción de vincular un valor a un nombre `y` nunca devuelve un valor, Rust evita side-effect oculto.

```
let y = (let x = 5); ERROR!!!!
```

Ejemplos:

Javascript

```
let x = 1;
let y = (x = 2, x++); // y = 2; x = 3
console.log(y, x); // 2 3 = side-effect dentro de la expresión

if (count = 0) {} // 0 es falsy = nunca entra, pero *asigna*
```

JavaScript

Python

```
b = 5
a = (b := 1) + (b := 2) # a = 2
print("Valor de a es: ", a) #Valor de a es: 3
print("Valor de b es: ", b) #Valor de b es: 2
```

Python

- Rust prohíbe que `let` devuelva valor y así evita bugs clásicos como `if (x = 5)`.
- `println!` devuelve `unit type ()`, y la llamada como declaración.
- Rust prohíbe que `let` sea una expresión para eliminar una clase entera de errores que sí existen en lenguajes donde la asignación devuelve valor.
- La regla de oro en Rust es que la mayoría de las sentencias terminan con un `;`.

3. C:

- Tenemos la primera Expresión (Expression) Cuando omites el punto y coma en la última línea de un bloque, le estás diciendo al compilador:

“Quiero que el valor resultante de esta operación sea el valor de retorno de todo el bloque.”

4. D:

Por ultimo, tenemos un Statement

Aunque la llamada a la macro `println!` es técnicamente una expresión (ya que se evalúa), su valor de retorno es el tipo unitario `()` (pronunciado “unit”).

`y = 4`

 Output

En caso de poner `;` al final se convierte en una sentencia (statement) y devuleve un unit type `()`.

```
fn main() {
    let y = {
        let z = 3;
        z + 1; A
    };
    println!("y = {:?}", y);
}
```

 Rust

1. A:

Devuelve unit type `()`

`y = ()`

 Output

Sistema de Memoria

La seguridad de memoria de Rust garantiza que un programa nunca acceda a memoria inválida ni cometa errores peligrosos al manejar recursos. En lenguajes como C y C++, esta responsabilidad recae por completo en el programador, lo que abre la puerta a introducir accidentalmente vulnerabilidades como desbordamientos de búfer, use-after-free, double free o data races.

Rust elimina estos problemas desde su diseño.

Todo esto sin la necesidad de un garbage collector y sin costo adicional en tiempo de ejecución. Este enfoque permite escribir software seguro y eficiente.

Los primeros conceptos pilares es comprender como se administra la memoria. Rust divide la memoria en dos grandes regiones Stack y Heap, su diferencia es esencial para evitar errores como:

- use-after-free
- double free
- dangling pointers
- data races

Stack

El Stack es una región de la memoria RAM para almacenar datos cuya vida útil y tamaño son conocidos en tiempo de compilación.

```
fn main() {
    let numero: u8 = 5;
    let numero2 = numero;
}
```

 Rust

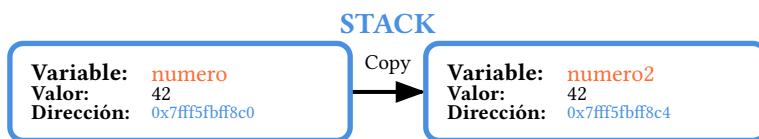


Diagrama 2: Representación del stack de memoria en Rust

Heap

El Heap es una región de la memoria RAM para almacenar datos cuya vida útil y tamaño son conocidos en tiempo de ejecución.

```
fn main() {
    let texto : String A = String::from("Rust"); B
    let texto2: String = texto; C

    println!("{}{text02}");
    //println!("{}text01"); D
}
```



1. A:

- String es un tipo de dato que se almacena en el Heap y su tamaño es desconocido en tiempo de compilación.
- Se usa para representar texto dinámico, cuya longitud o contenido puede cambiar en tiempo de ejecución.

2. B:

- Sirve para construir una String a partir de un &str por ejemplo un “Hola” u otros tipos convertibles, como otro mismo String.
- Es equivalente a .to_string() en muchos casos, pero se prefiere String::from() por ser más explícito y genérico.

3. C:

- texto tiene un comportamiento llamado Move cuando texto2 la consume.
- Después de la asignación, texto ya no es válido, puesto que el compilador no te dejará usarlo, move semantics.
- Primera regla de Ownership solo puede haber un único propietario y es por esta razón que Rust no permite que dos variables apunten al mismo dato en el Heap.
- texto2 es ahora el propietario del String “Rust”
- println!("{}{text02}");

4. D:

- El uso de la variable texto es invalido, ya que fue movida a texto2.

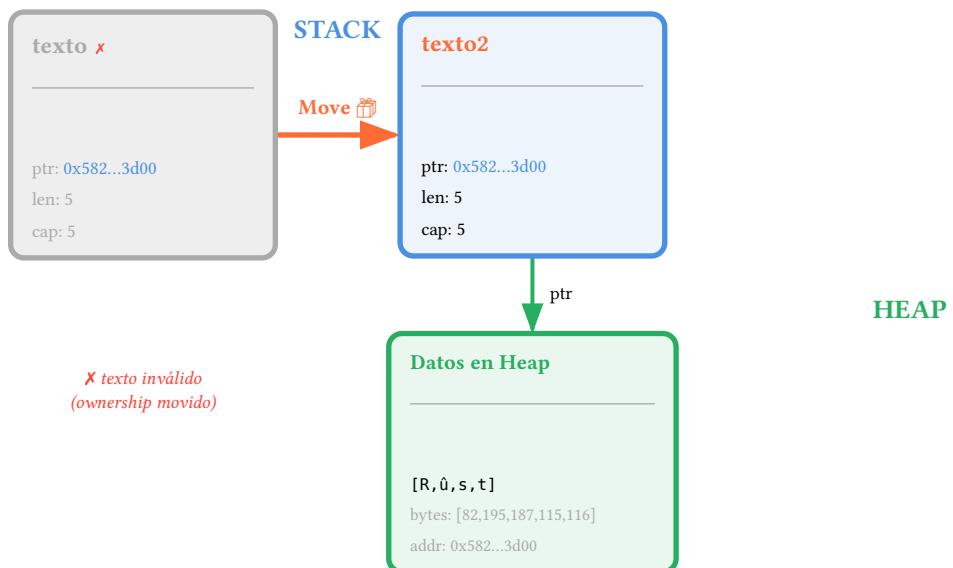


Diagrama 3: Move semántico: el ownership se transfiere de `texto` a `texto2`

Tipos de datos

En Rust, un tipo de dato define la naturaleza de la información que una variable puede almacenar y las operaciones que se pueden realizar sobre dicha información. El sistema de tipos de Rust es estático y fuertemente tipado, lo que significa que el compilador conoce el tipo de cada valor en tiempo de compilación y no permite operaciones entre tipos incompatibles sin una conversión explícita.

Por ejemplo, una variable declarada como `i32` solo puede almacenar números enteros de 32 bits con signo, y no puede ser utilizada directamente como una cadena de texto o un número de punto flotante:

```
let numero: i32 = 10;
// let texto: String = numero; // Error: tipos incompatibles
```

Rust

Importancia del sistema de tipos en Rust

El sistema de tipos de Rust es el eje central que sustenta la seguridad, el rendimiento y la confiabilidad del lenguaje. Gracias a verificaciones exhaustivas en tiempo de compilación, Rust previene errores comunes como incompatibilidades de tipos, accesos inválidos a memoria y condiciones de carrera, evitando fallos en tiempo de ejecución. Este sistema se integra con los conceptos de ownership, borrowing y lifetimes para garantizar seguridad de memoria sin necesidad de recolector de basura. Además, el conocimiento completo de los tipos permite al compilador generar código altamente optimizado, logrando un rendimiento comparable a C y C++. Finalmente, los tipos aportan claridad y mantenibilidad al código, funcionando como documentación implícita y facilitando la evolución de proyectos complejos.

Tipos de Datos en Rust

En el ecosistema de Rust, todo valor pertenece a un tipo de dato específico. Estos se dividen en dos grandes categorías según cómo organizan la información en la memoria: tipos escalares y tipos compuestos.

Scalar Types

Representan un único valor. En Rust, los principales tipos escalares son los enteros, los números de punto flotante, el tipo booleano y el tipo carácter. Estos tipos son fundamentales y suelen almacenarse directamente en el stack, lo que permite un acceso rápido y eficiente.

Enteros

Los enteros son tipos de datos numéricos que representan valores sin componente fraccionaria. En Rust, los tipos enteros están diseñados para ser explícitos tanto en su tamaño como en su signo, proporcionando un control preciso sobre el uso de memoria y garantizando un comportamiento predecible del programa.

Clasificación de los Enteros

Rust organiza los tipos enteros en dos categorías principales según su capacidad para representar números negativos:

Enteros con Signo (i)

Los enteros con signo pueden representar valores positivos, negativos y cero. Utilizan el sistema de complemento a dos para la representación de números negativos, donde el bit más significativo indica el signo del número.

| Tipo | Valor mínimo | Valor máximo |
|------|----------------------------|---------------------------|
| i8 | -128 | 127 |
| i16 | -32 768 | 32 767 |
| i32 | -2 147 483 648 | 2 147 483 647 |
| i64 | -9 223 372 036 854 775 808 | 9 223 372 036 854 775 807 |
| i128 | -2^{127} | $2^{127} - 1$ |

Tabla 1: Rangos numéricos de los tipos enteros con signo

El número en el nombre del tipo indica la cantidad de bits utilizados para almacenar el valor. Por ejemplo, i8 utiliza 8 bits, mientras que i128 utiliza 128 bits.

```
let temperatura: i8 = -15;
let poblacion: i32 = -2_147_483_648;
let deuda: i64 = -9_223_372_036_854_775_808;
```

Rust

Enteros sin Signo (u)

Los enteros sin signo representan exclusivamente valores no negativos (positivos y cero). Al no reservar un bit para el signo, pueden almacenar números positivos de mayor magnitud utilizando la misma cantidad de bits que sus equivalentes con signo.

| Tipo | Valor mínimo | Valor máximo |
|------|--------------|----------------------------|
| u8 | 0 | 255 |
| u16 | 0 | 65 535 |
| u32 | 0 | 4 294 967 295 |
| u64 | 0 | 18 446 744 073 709 551 615 |
| u128 | 0 | $2^{128} - 1$ |

Tabla 2: Rangos numéricos de los tipos enteros sin signo

Estos tipos son ideales para contadores, índices de arrays, y cualquier magnitud que por definición no pueda ser negativa.

```
let edad: u8 = 25;
let habitantes: u32 = 8_000_000;
let bytes_procesados: u64 = 18_446_744_073_709_551_615;
```

Rust

Tipos Dependientes de Arquitectura: `usize` e `isize`

A diferencia de los tipos de tamaño fijo, `usize` e `isize` tienen un tamaño que se adapta automáticamente a la arquitectura del procesador donde se compila el programa. En sistemas de 32 bits, estos tipos equivalen a `u32` e `i32` respectivamente; en sistemas de 64 bits, a `u64` e `i64`.

| Tipo | Valor mínimo | Valor máximo |
|-------|-----------------------|-----------------------------|
| usize | 0 | $2^{32} - 1$ o $2^{64} - 1$ |
| isize | -2^{31} o -2^{63} | $2^{31} - 1$ o $2^{63} - 1$ |

Tabla 3: Rangos numéricos de los tipos enteros dependientes de arquitectura

Estos tipos se utilizan principalmente para:

- Indexar colecciones (vectores, arrays, slices)
- Representar tamaños de memoria y longitudes
- Realizar aritmética de punteros

```
let indice: usize = 2;
```

Rust

Esta adaptabilidad permite que el mismo código funcione eficientemente tanto en microcontroladores de 32 bits como en servidores de 64 bits, sin modificaciones.

Inferencia de Tipos Enteros

Cuando no se especifica explícitamente el tipo de un literal entero, Rust aplica la inferencia de tipos y asume `i32` como valor predeterminado. Esta elección se fundamenta en que `i32` ofrece un equilibrio óptimo entre rango numérico y rendimiento en la mayoría de las arquitecturas modernas.

```
let numero = 42;           // Tipo inferido: i32
let negativo = -100;       // Tipo inferido: i32
let resultado = numero + negativo; // i32
```

Rust

Especificación Explícita de Tipos

Anotación de Tipo

La forma más común de especificar el tipo es mediante anotaciones:

```
let byte: u8 = 255;
let contador: u32 = 1_000_000;
let timestamp: i64 = 1_234_567_890;
```

Rust

Sufijos de Tipo en Literales

Rust permite especificar el tipo directamente en el literal numérico mediante sufijos:

```
let a = 100i32;      // i32 explícito
let b = 255u8;       // u8 explícito
let c = 1_000i64;    // i64 explícito
let d = 500usize;    // usize explícito
```

Rust

Esta sintaxis es especialmente útil en expresiones donde la inferencia de tipos podría ser ambigua.

Representación de Literales Enteros

Separadores Visuales

Para mejorar la legibilidad de números grandes, Rust permite el uso del guion bajo (_) como separador visual. Este separador no afecta el valor numérico y puede colocarse en cualquier posición:

```
let millones = 1_000_000;
let billion = 1_000_000_000;
let bits = 0b1111_0000_1010_1010;
let hex = 0xdead_beef;
```

Rust

Bases Numéricicas

Rust soporta la representación de enteros en cuatro bases numéricas diferentes mediante prefijos específicos:

```
let decimal = 255;           // Base 10 (predeterminada)
let hexadecimal = 0xff;      // Base 16 (prefijo 0x)
let octal = 0o377;           // Base 8 (prefijo 0o)
let binario = 0b1111_1111;   // Base 2 (prefijo 0b)
```

Rust

Adicionalmente, Rust proporciona literales de byte para representar valores ASCII:

```
let byte_a: u8 = b'A';      // Equivale a 65
let byte_newline: u8 = b'\n'; // Equivale a 10
```

Rust

Desbordamiento de Enteros

El desbordamiento ocurre cuando una operación aritmética produce un resultado que excede el rango permitido por el tipo. El comportamiento de Rust ante el desbordamiento depende del perfil de compilación:

Modo debug:

Rust inserta verificaciones automáticas que provocan un pánico en tiempo de ejecución cuando se detecta un desbordamiento, facilitando la detección temprana de errores.

```
let x: u8 = 255;  
let y = x + 1; // Pánico: intento de sumar con desbordamiento
```

Rust

Modo release:

Por razones de rendimiento, las verificaciones se eliminan y el desbordamiento produce un comportamiento de **wrapping**, donde el valor “da la vuelta” al rango válido.

```
let x: u8 = 255;  
let y = x + 1; // y = 0 (wrapping sin pánico)
```

Rust

Control Explícito del Desbordamiento

Para manejar el desbordamiento de forma predecible independientemente del perfil de compilación, Rust proporciona métodos específicos:

```
let x: u8 = 255;  
  
// Wrapping: siempre da la vuelta  
let a = x.wrapping_add(1); // 0  
  
// Checked: devuelve Option<T>  
let b = x.checked_add(1); // None  
  
// Saturating: se detiene en el límite  
let c = x.saturating_add(1); // 255  
  
// Overflowing: retorna valor y flag booleano  
let (d, overflow) = x.overflowing_add(1); // (0, true)
```

Rust

Conversiones entre Tipos Enteros

Rust no realiza conversiones implícitas entre tipos enteros, incluso cuando la conversión sería segura. Todas las conversiones deben ser explícitas utilizando el operador `as`:

```
let a: u8 = 100;  
let b: u16 = a as u16; // Conversión segura (widening)  
let c: u32 = b as u32;  
  
let x: u32 = 1000;  
let y: u8 = x as u8; // Conversión potencialmente peligrosa (narrowing)  
// y = 232 (se truncan los bits superiores)
```

Rust

Advertencia: Las conversiones que reducen el tamaño del tipo (**narrowing**) pueden resultar en pérdida de datos si el valor excede el rango del tipo destino. Rust trunca los bits superiores sin advertencia.

Constantes de Rango

Todos los tipos enteros proporcionan constantes asociadas que definen sus límites numéricos:

```
println!("Rango de u8: {} a {}", u8::MIN, u8::MAX);
println!("Rango de i16: {} a {}", i16::MIN, i16::MAX);
println!("Rango de u32: {} a {}", u32::MIN, u32::MAX);
println!("Rango de isize: {} a {}", isize::MIN, isize::MAX);
```

Rust

Operaciones y métodos comunes

```
let x: i32 = 42;

println!("Abs: {}", x.abs());           // valor absoluto
println!("Pow: {}", x.pow(3));         // potencia (42^3)
println!("{}", x.is_positive());       // es positivo?
println!("{}", x.is_negative());      // es negativo?
println!("{}", x.to_string());        // convierte a una cadena de texto
println!("{}", x.signum());
```

Rust

| Operador | Descripción | Ejemplo | Resultado |
|----------|----------------|----------------------|-----------|
| + | Suma | let numero = 15 + 5; | 20 |
| - | Resta | let numero = 15 - 5; | 10 |
| * | Multiplicación | let numero = 15 * 5; | 75 |
| / | División | let numero = 15 / 5; | 3 |
| % | Módulo | let numero = 15 % 5; | 0 |

Tabla 4: Operadores aritméticos

| Operador | Equivalente a | Ejemplo |
|----------|---------------|---------|
| += | x = x + y | x += 2; |
| -= | x = x - y | x -= 3; |
| *= | x = x * y | x *= 5; |
| /= | x = x / y | x /= 2; |
| %= | x = x % y | x %= 3; |

Tabla 5: Operadores de asignación compuesta

Punto Flotante

Los tipos de punto flotante (**floating-point**) permiten representar números con componente fraccionaria. Estos tipos son fundamentales en cálculos de alta precisión.

Rust implementa el estándar IEEE 754 para aritmética de punto flotante, garantizando compatibilidad con otros lenguajes y sistemas, y proporcionando un comportamiento predecible en diferentes plataformas.

Tipos Disponibles

Rust proporciona dos tipos de punto flotante que difieren en su precisión y rango de representación:

| Tipo | Precisión | Rango aproximado |
|------|------------------------------|---------------------------|
| f32 | 6–9 dígitos significativos | $\pm 3.4 \times 10^{38}$ |
| f64 | 15–17 dígitos significativos | $\pm 1.8 \times 10^{308}$ |

Tabla 6: Características de los tipos de punto flotante según IEEE 754

Precisión simple f32: Utiliza 32 bits para almacenar el valor. Es más eficiente en términos de memoria y puede ofrecer ventajas de rendimiento.

Precisión doble f64: Es el tipo predeterminado en Rust debido a que los procesadores modernos operan con f64 a velocidades comparables a f32, mientras que proporciona significativamente mayor precisión.

```
let pi_aproximado = 3.14159265359;      // f64 predeterminado
let euler: f32 = 2.71828;                // f32 explícito
let gravedad: f64 = 9.80665;            // f64 explícito
```

Rust

Inferencia de Tipos

Cuando no se especifica el tipo, Rust infiere f64 como predeterminado para literales con punto decimal:

```
let x = 3.14;                      // Tipo inferido: f64
let y = 2.5;                        // Tipo inferido: f64
let resultado = x * y;              // f64
```

Rust

Para forzar el uso de f32, se debe especificar mediante anotación de tipo o sufijo:

```
let a: f32 = 3.14;                  // Anotación de tipo
let b = 2.5f32;                    // Sufijo de tipo
```

Rust

Limitaciones de Precisión

Advertencia importante: Los números de punto flotante no pueden representar todos los valores decimales con exactitud absoluta. Esta limitación es inherente a la representación binaria utilizada por el estándar IEEE 754 y afecta a todos los lenguajes de programación modernos.

Ejemplo clásico de imprecisión:

```
let resultado = 0.1 + 0.2;
println!("{}", resultado); // Salida: 0.3000000000000004
```

Rust

Valores Especiales

El estándar IEEE 754 define valores especiales para representar condiciones excepcionales:

```
// Infinito positivo y negativo
println!("Infinito: {}", f64::INFINITY);
println!("Infinito negativo: {}", f64::NEG_INFINITY);

// Not a Number (NaN)
println!("NaN: {}", f64::NAN);

// Operaciones que producen valores especiales
let div_cero = 1.0 / 0.0;           // INFINITY
let div_cero_neg = -1.0 / 0.0;      // NEG_INFINITY
let raiz_negativa = (-1.0_f64).sqrt(); // NaN
```

Rust

Verificación de Valores Especiales

Rust proporciona métodos para detectar estos casos:

```
let valor = 1.0 / 0.0;

println!("¿Es infinito?: {}", valor.is_infinite());
println!("¿Es finito?: {}", valor.is_finite());
println!("¿Es NaN?: {}", valor.is_nan());
println!("¿Es signo negativo?: {}", valor.is_sign_negative());
println!("¿Es signo positivo?: {}", valor.is_sign_positive());
```

Rust

Constantes y Límites

Todos los tipos de punto flotante proporcionan constantes útiles:

```
// Límites numéricos
println!("f32 min: {}, max: {}", f32::MIN, f32::MAX);
// -3.4028235e38 3.4028235e38
println!("f64 min: {}, max: {}", f64::MIN, f64::MAX);
// -1.7976931348623157e308 1.7976931348623157e308
```

Rust

Operaciones Matemáticas

Rust proporciona una amplia colección de métodos matemáticos para tipos de punto flotante:

Redondeo

```
let valor = 3.7;

println!("floor (hacia abajo): {}", valor.floor());    // 3.0
println!("ceil (hacia arriba): {}", valor.ceil());     // 4.0
println!("round (más cercano): {}", valor.round());    // 4.0
println!("trunc (parte entera): {}", valor.trunc());   // 3.0
```

Rust

Operaciones con Signo

```
let negativo = -15.8;
```

Rust

```
println!("Valor absoluto: {}", negativo.abs());           // 15.8
println!("Signum (+1, 0 o -1): {}", negativo.signum()); // -1.0
println!("Copiar signo: {}", 10.0_f64.copysign(negativo)); // -10.0
```

Potencias y Raíces

```
let base = 4.0;

println!("Potencia entera: {}", base.powi(3));           // 64.0
println!("Potencia decimal: {}", base.powf(1.5));        // 8.0
println!("Raíz cuadrada: {}", base.sqrt());             // 2.0
println!("Raíz cúbica: {}", 27.0_f64.cbrt());           // 3.0
```

Rust

Descomposición de Valores

```
let numero:f32 = 42.75;

println!("Parte entera: {}", numero.trunc());           // 42.0
println!("Parte fraccionaria: {}", numero.fract());     // 0.75
```

Rust

Formato de Salida

Rust proporciona especificadores de formato para controlar la presentación de números de punto flotante:

```
let valor = 123.456789;

// Controlar decimales
println!("2 decimales: {:.2}", valor);                  // 123.46
println!("5 decimales: {:.5}", valor);                  // 123.45679

// Notación científica
println!("Científica minúscula: {:e}", valor);    // 1.23456789e2
println!("Científica mayúscula: {:E}", valor);    // 1.23456789E2

// Ancho y alineación
println!("Ancho 10, 2 dec: {:10.2}", valor);      // "      123.46"
println!("Alineado izq: {:<10.2}", valor);          // "123.46      "
```

Rust

Conversiones entre Tipos

Al igual que con los enteros, las conversiones entre tipos de punto flotante deben ser explícitas:

```
let x: f64 = 3.14159265359;
let y: f32 = x as f32;
// Conversión de f64 a f32 pérdida de precisión
// 3.1415927

let a: f32 = 42.5;
```

Rust

```
let b: f64 = a as f64; // Conversión de f32 a f64 sin pérdida

// Conversión a enteros trunca la parte decimal
let entero: i32 = x as i32; // 3
```

Booleano

El tipo `bool` es un tipo primitivo fundamental en Rust que representa valores lógicos. Este tipo es esencial para expresar condiciones, realizar comparaciones y controlar el flujo de ejecución de un programa mediante estructuras condicionales y bucles.

Un valor booleano solo puede adoptar dos estados posibles:

- `true` : verdadero
- `false` : falso

```
let es_mayor_edad: bool = true;
let esta_llorando: bool = false;
let resultado: bool = 10 > 5; // true
```

Rust

El tipo `bool` ocupa exactamente 1 byte de memoria, aunque conceptualmente solo requiere 1 bit de información.

Operadores Lógicos

Rust proporciona un conjunto de operadores lógicos para combinar, invertir o comparar valores booleanos. Estos operadores son fundamentales para construir expresiones lógicas complejas.

| Operador | Nombre | Descripción |
|----------|----------------------------|--|
| ! | NOT : Negación | Invierte el valor lógico: <code>true</code> se convierte en <code>false</code> y viceversa |
| && | AND : Conjunción | Devuelve <code>true</code> solo si ambos operandos son <code>true</code> |
| | OR : Disyunción | Devuelve <code>true</code> si al menos uno de los operandos es <code>true</code> |
| ^ | XOR : Disyunción exclusiva | Devuelve <code>true</code> solo si exactamente uno de los operandos es <code>true</code> |

Tabla 7: Operadores lógicos para el tipo `bool`

NOT

El operador `!` invierte el valor de una expresión booleana. Es un operador unario que se aplica a un único operando.

| Expresión | Resultado |
|---------------------|--------------------|
| <code>!true</code> | <code>false</code> |
| <code>!false</code> | <code>true</code> |

Tabla 8: Tabla de verdad del operador NOT

AND

El operador `&&` evalúa dos expresiones y devuelve `true` únicamente cuando ambas expresiones son verdaderas. Este operador implementa **short-circuit**: si el primer operando es `false`, el segundo no se evalúa.

| A | B | A && B |
|-------|-------|--------|
| true | true | true |
| true | false | false |
| false | true | false |
| false | false | false |

Tabla 9: Tabla de verdad del operador AND

Ejemplo práctico:

```
let edad = 25;
let tiene_licencia = true;
let puede_conducir = edad >= 18 && tiene_licencia;
println!("¿Puede conducir? {}", puede_conducir); // true
```

Rust

OR

El operador `||` devuelve `true` si al menos uno de los operandos es verdadero. También implementa evaluación perezosa: si el primer operando es `true`, el segundo no se evalúa.

| A | B | A B |
|-------|-------|--------|
| true | true | true |
| true | false | true |
| false | true | true |
| false | false | false |

Tabla 10: Tabla de verdad del operador OR

Ejemplo práctico:

```
let es_fin_semana = true;
let es_feriado = false;
let puede_descansar = es_fin_semana || es_feriado;
println!("¿Puede descansar? {}", puede_descansar); // true
```

Rust

XOR

El operador `^` devuelve `true` únicamente cuando los operandos tienen valores diferentes. Es útil para detectar discrepancias o alternar estados.

| A | B | $A \wedge B$ |
|-------|-------|--------------|
| true | true | false |
| true | false | true |
| false | true | true |
| false | false | false |

Tabla 11: Tabla de verdad del operador XOR

Ejemplo práctico:

```
let estado_anterior = true;
let estado_actual = false;
let hubo_cambio = estado_anterior ^ estado_actual;
println!("¿Hubo cambio? {}", hubo_cambio); // true
```

Rust

Operadores de Comparación

Los operadores de comparación evalúan relaciones entre valores y devuelven un resultado booleano. Son fundamentales para la construcción de expresiones condicionales.

| Operador | Nombre | Descripción |
|--------------------|---------------|---|
| <code>==</code> | Igualdad | Verdadero si ambos valores son iguales |
| <code>!=</code> | Desigualdad | Verdadero si los valores son diferentes |
| <code><</code> | Menor que | Verdadero si el izquierdo es menor que el derecho |
| <code>></code> | Mayor que | Verdadero si el izquierdo es mayor que el derecho |
| <code><=</code> | Menor o igual | Verdadero si el izquierdo es menor o igual al derecho |
| <code>>=</code> | Mayor o igual | Verdadero si el izquierdo es mayor o igual al derecho |

Tabla 12: Operadores de comparación

Conversiones y Métodos

Conversión a Cadena

El tipo `bool` puede convertir valores booleanos a cadenas de texto:

```
let verdadero = true;
let falso = false;

println!("{}", verdadero.to_string()); // "true"
println!("{}", falso.to_string()); // "false"
```

Rust

Conversión a Enteros

Los valores booleanos pueden convertirse a tipos numéricos mediante el operador `as`. Por convención, `false` se convierte en `0` y `true` en `1`:

```
let verdadero = true;
let falso = false;

let valor_v: u8 = verdadero as u8;      // 1
let valor_f: u8 = falso as u8;           // 0
```

Rust

Precedencia de Operadores

Cuando se combinan múltiples operadores, es importante comprender su orden de evaluación:

1. `!`: Mayor precedencia
2. Operadores de comparación (`==`, `!=`, `<`, `>`, `<=`, `>=`)
3. `&&`
4. `||`
5. `^`: Menor precedencia

```
let resultado1 = !false && true || false;
// Equivale a: ((!false) && true) || false
// = (true && true) || false
// = true || false
// = true

// Con paréntesis explícitos
let resultado2 = (!false && true) || false;
// true
```

Rust

Recomendación: Aunque Rust tiene reglas claras de precedencia, el uso de paréntesis explícitos mejora la legibilidad del código y previene errores sutiles.

Carácter

El tipo `char` en Rust es una representación completa y segura de cualquier carácter Unicode.

Representación de Caracteres

Los literales de tipo `char` se escriben entre comillas simples ('), distinguiéndose así de las cadenas de texto que utilizan comillas dobles (""):

```
let letra: char = 'A';
let minuscula: char = 'ñ';
let numero: char = '7';
let simbolo: char = '@';
let emoji: char = '☺';
let kanji: char = '字';
let arabe: char = 'ؙ';
```

Rust

Métodos de Inspección

Rust proporciona una amplia colección de métodos para analizar las propiedades de un carácter:

Clasificación de Caracteres

```
let c = 'A';

// Propiedades alfabéticas
println!("¿Alfabético?: {}", c.is_alphabetic());      // true
println!("¿Alfanumérico?: {}", c.is_alphanumeric()); // true
println!("¿Mayúscula?: {}", c.is_uppercase());        // true
println!("¿Minúscula?: {}", c.is_lowercase());         // false

// Propiedades numéricas
let numero = '7';
println!("¿Dígito?: {}", numero.is_numeric());        // true
println!("¿Dígito ASCII?: {}", numero.is_ascii_digit()); // true

// Espacios en blanco
let espacio = ' ';
println!("¿Espacio?: {}", espacio.is_whitespace()); // true

// Control y formato
let tab = '\t';
println!("¿Control?: {}", tab.is_control());           // true
```

Rust

Secuencias de Escape

Rust soporta varias secuencias de escape para representar caracteres especiales:

| Secuencia | Carácter | Descripción |
|-----------|------------------|---|
| \n | Nueva línea | Line feed (LF) |
| \r | Retorno de carro | Carriage return (CR) |
| \t | Tabulador | Tabulador horizontal |
| \\\ | Barra invertida | Backslash literal |
| \' | Comilla simple | Necesaria en literales char |
| \0 | Carácter nulo | Byte cero |
| \x7F | ASCII hex | Carácter ASCII en hexadecimal (2 dígitos) |
| \u{1F680} | Unicode | Carácter Unicode (hasta 6 dígitos hex) |

Tabla 13: Secuencias de escape para caracteres

```
// Secuencias comunes
let nueva_linea = '\n';
let tab = '\t';
let comilla = '\'';
```

Rust

```
let backslash = '\\';

// ASCII hexadecimal
let delete = '\x7F'; // Carácter DEL

// Unicode con código
let cohete = '\u{1F680}'; // 🚀
let corazon = '\u{2764}'; // ❤

println!("Cohete: {}", cohete);
println!("Corazón: {}", corazon);
```

Compound Types

En Rust, los tipos compuestos son aquellos que combinan varios valores en una sola unidad de datos.

A diferencia de los tipos escalares, los compuestos pueden agrupar o contener múltiples valores de uno o varios tipos.

Rust tiene dos tipos compuestos principales:

- Tuplas “tuple”
- Arreglos “array”

Tuplas

En Rust, una tupla es un tipo compuesto que permite agrupar varios valores dentro de un único contenedor. Su tamaño es fijo: una vez creada, no puede crecer ni reducirse.

Una tupla es útil cuando:

- Quieres empaquetar distintos tipos de datos.
- No necesitas asignar nombre a cada campo.
- Quieres retornar varios valores desde una función.
- Deseas manipular datos agrupados de manera temporal y ligera.

Rust las define como `(valor1, valor2, valor3, ...)`.

Características principales

- **Puede contener valores de tipos distintos.**
`(i32, f64, &str)`
- **El orden importa.**
`(1, "Hola")` es diferente de `("Hola", 1)`.
- **Su tamaño es fijo.**
No se pueden agregar ni remover elementos.
- **Son ligeras y rápidas.**
Las tuplas viven en la stack cuando es posible, por lo que no requieren asignación dinámica.
- **Tipos heterogéneos.**
A diferencia de los arrays, las tuplas pueden contener elementos de diferentes tipos en una misma estructura.

Creación de tuplas

Se definen entre paréntesis:

```
let persona: (&str, i32, bool) = ("Luis", 24, true);
```

Rust

Rust también puede inferir los tipos:

```
let persona = ("Luis", 24, true); // (&str, i32, bool)
```

Rust

Acceso por índice

Cada valor dentro de la tupla se accede usando un índice con punto `.'

Los índices empiezan en 0.

```
println!("Nombre: {}", persona.0); // elemento 1: Luis
println!("Edad: {}", persona.1); // elemento 2: 24
println!("Activa: {}", persona.2); // elemento 3: true
```

Rust

Desestructuración

Desempaquetá la tupla en variables:

```
let persona = ("Luis", 25, true);
let (nombre, edad, activo) = persona;

println!("{}", nombre); // Luis
println!("{}", edad); // 25
println!("{}", activo); // true
```

Rust

Ignorar valores con `_

```
let persona = ("Luis", 25, true);
let (_, edad, _) = persona;

println!("{}", edad); // 25
```

Rust

Debug en tuplas

Puedes imprimir una tupla con:

```
println!("{:?}", persona); // ("Luis", 24, true)
```

Rust

Siempre que todos sus elementos implementen Debug.

Mutabilidad

La tupla completa debe ser mutable para modificar uno de sus campos.

Ejemplo:

```
let mut persona = ("Luis", 25, true);
persona.0 = "Ana";
persona.1 = 30;
```

Rust

```
persona.2 = false;

println!("{:?}", persona);
```

Resultado:

("Ana", 30, false)

Output

Tupla vacía

Rust tiene una tupla especial: la tupla vacía '()'.

También se llama:

- unit type
- unit value

```
fn saludo() {
    println!("Hola!");
}

fn main() {
    let x = saludo();
    println!("{:?}", x); // imprime ()
}
```

Rust

Cuando una función no retorna nada, en realidad retorna Unit type.

Rest pattern

Puedes usar '...' para ignorar múltiples elementos intermedios:

```
let tupla = (1, 2, 3, 4, 5);
let (primero, ..., ultimo) = tupla;

println!("primero = {}, ultimo = {}", primero, ultimo);
// primero = 1, ultimo = 5

let tupla = (1, 2, 3, 4, 5);
let (primero, segundo, ...) = tupla;

println!("{} , {}", primero, segundo); // 1, 2
```

Rust

Rust

Tuplas anidadas

Puedes combinar tuplas dentro de otras:

```
let anidada = ((1, 2), (3, 4));

println!("{} , (anidada.0).1"); // 2
println!("{} , (anidada.1).0"); // 3
```

Rust

Para mayor claridad, puedes desestructurar:

```
let anidada = ((1, 2), (3, 4));
let ((a, b), (c, d)) = anidada;

println!("a={}, b={}, c={}, d={}", a, b, c, d);
// a=1, b=2, c=3, d=4
```

Rust

Tuplas con un solo elemento

Esto confunde a muchos:

```
let x = (5);      // esto NO es una tupla, solo es un i32
let y = (5,);    // esto SÍ es una tupla de un elemento
```

Rust

Las tuplas de un solo elemento deben llevar coma final.

Comparaciones

Las tuplas se pueden comparar si todos sus elementos implementan los traits necesarios:

```
fn main() {
    let t1 = (1, 2);
    let t2 = (1, 3);

    println!("{} < {}", t1, t2);    // true
    println!("{} == {}", t1, t2);   // false
}
```

Rust

La comparación se hace elemento por elemento, de izquierda a derecha (orden lexicográfico).

Límite de elementos

Rust implementa automáticamente traits como `Debug`, `Clone`, `PartialEq`, etc., para tuplas de hasta **12 elementos**.

```
// Esto funciona sin problema
let t = (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12);
println!("{}: {:?}", t);
```

Rust

Para tuplas con más de 12 elementos, necesitarás implementar manualmente estos traits si los necesitas:

```
// Esto compila, pero Debug no está implementado automáticamente
let t = (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13);
// println!("{}: {:?}", t); // Error: Debug no implementado
```

Rust

Arrays

Un array en Rust es una colección de tamaño fijo de valores del mismo tipo.

Los arrays de tamaño fijo siempre se almacenan en el stack.

Esto los hace muy rápidos, pero limita su uso a tamaños pequeños o medianos.

Una vez definido, su tamaño no puede cambiar durante la ejecución del programa.

Sintaxis general

```
let nombre: [Tipo; tamaño] = [valor1, valor2, valor3, ...];
```

Rust

Creación

Se definen entre corchetes '[]'.

```
let notas: [i32; 4] = [15, 18, 20, 17];
// Índice: 0, 1, 2, 3
```

Rust

- `let notas: [i32; 4]` se crea un array con 4 elementos `i32`
- `[15, 18, 20, 17]` se establecen los 4 números separados por ','.

Debug e impresión

Puedes imprimir arrays fácilmente con `{:?}",` o `{:#?}` para formato legible.

```
let datos = [10, 20, 30];
println!("{:?}", datos); // [10, 20, 30]
println!("{:#?}", datos); // formato en líneas
```

Rust

Resultado con `{:#?}:`

```
[
    10,
    20,
    30,
```

Rust

Tipos de datos

Los arrays pueden ser de cualquier tipo conocido en tiempo de compilación:

```
let cadenas = ["uno", "dos", "tres"];
let booleanos = [true, false, true];
let caracteres = ['a', 'b', 'c'];
let flotantes = [1.5, 2.7, 3.9];
```

Rust

Si mezclas tipos distintos, Rust no compila:

```
// Error de compilación:
let mixto = [1, "dos", 3.0];
```

Rust

Acceso por índice

```
let notas = [15, 18, 20, 17];
println!("Primera nota: {}", notas[0]); // 15
println!("Segunda nota: {}", notas[1]); // 18
```

Rust

```
println!("Tercera nota: {}", notas[2]); // 20
println!("Cuarta nota: {}", notas[3]); // 17
```

Los índices empiezan en 0, igual que en tuplas.

Acceso seguro

Rust evita errores de índice fuera de rango en tiempo de compilación cuando es posible.

```
let arr = [1, 2, 3];
println!("{}", arr[5]); // panic!
```

Rust

Acceder fuera del rango genera un panic!.

Para acceso seguro sin panic, usa métodos como get():

```
let arr = [1, 2, 3];
match arr.get(5) {
    Some(valor) => println!("Valor: {}", valor),
    None => println!("Índice fuera de rango"),
}
// Imprime: Índice fuera de rango
```

Rust

Declaración de arrays

Inicialización explícita

```
let valores = [5, 10, 15]; // tipo inferido: [i32; 3]
```

Rust

Inicialización repetida

```
let ceros = [0; 5]; // [0, 0, 0, 0, 0]
```

Rust

Esto crea un array de 5 elementos, todos con valor 0.

Útil para inicializar arrays grandes:

```
let buffer = [0u8; 1024]; // 1024 bytes en cero
```

Rust

Mutabilidad

Para modificar un array, debe ser mutable con mut.

```
let mut numeros = [1, 2, 3, 4];
println!("{:?}", numeros); // Antes: [1, 2, 3, 4]
numeros[2] = 99; // modificamos el valor 3 por 99
println!("{:?}", numeros); // Despues: [1, 2, 99, 4]
```

Rust

No puedes cambiar el tamaño, solo los valores:

```
let mut arr = [1, 2, 3];
// arr[3] = 4; // Error: índice fuera de rango
```

Rust

Desestructuración

```
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

// Desestructuración completa
let [a, b, c, d, e] = numeros;

println!("a={}, b={}, c={}, d={}, e={}", a, b, c, d, e);
// a=1, b=2, c=3, d=4, e=5
```

Rust

El número de variables debe coincidir con el tamaño del array.

Desestructuración parcial

Si no te interesan todos los valores, puedes usar `_` para ignorar:

```
let numeros = [10, 20, 30, 40];

let [primero, _, tercero, _] = numeros;

println!("Primero = {}, Tercero = {}", primero, tercero);
// Primero = 10, Tercero = 30
```

Rust

Rest pattern

Puedes tomar los primeros elementos y manejar el resto:

```
let numeros = [100, 200, 300, 400, 500];

// Ignorar el resto
let [x, y, ..] = numeros;
println!("x = {}, y = {}", x, y);

// Capturar el resto en una slice
let [a, b, rest @ ..] = numeros;
println!("a = {}, b = {}, resto = {:?}", a, b, rest);
```

Rust

Resultado:

```
x = 100, y = 200
a = 100, b = 200, resto = [300, 400, 500]
```

Output

También puedes capturar desde el final:

```
let nums = [1, 2, 3, 4, 5];
```

Rust

```
let [.., penultimo, ultimo] = nums;

println!("{} , {}", penultimo, ultimo); // 4, 5
```

Comparaciones

Puedes comparar arrays directamente si sus elementos implementan `PartialEq` o `Ord`.

```
let a = [1, 2, 3];
let b = [1, 2, 3];
let c = [1, 2, 4];

println!("{}" , a == b); // true
println!("{}" , a != c); // true
println!("{}" , a < c); // true (comparación lexicográfica)
```

Rust

La comparación es elemento por elemento, de izquierda a derecha.

Copia y movimiento

Los arrays se copian completamente si contienen tipos que implementan el trait `Copy` como enteros, booleanos o caracteres.

```
let a = [1, 2, 3];
let b = a; // copia completa del array

println!("{}" , a); // válido, no se mueve
println!("{}" , b); // [1, 2, 3]
```

Rust

Esto ocurre porque los arrays de tamaño fijo están en el stack y son baratos de copiar.

Arrays con tipos que no implementan `Copy`

```
let a = [String::from("Hola"), String::from("Mundo")];
// let b = a; //Error: String no implementa Copy

// Solución: clonar explícitamente
let b = a.clone();
```

Rust

Arrays multidimensionales

```
let matriz: [[i32; 3]; 2] = [
    [1, 2, 3],
    [4, 5, 6],
];

println!("Elemento fila 0, col 1: {}", matriz[0][1]); // 2
println!("Elemento fila 1, col 2: {}", matriz[1][2]); // 6
```

Rust

Se lee de derecha a izquierda: `[[i32; 3]; 2]` = array de 2 filas, cada fila con 3 elementos `i32`.

Arrays 3D:

```
let cubo: [[[i32; 2]; 2]; 2] = [
    [[1, 2], [3, 4]],
    [[5, 6], [7, 8]],
];

println!("{}", cubo[1][0][1]); // 6
```

Rust

Métodos útiles

```
let arr = [5, 10, 15, 20];

println!("Longitud: {}", arr.len()); // 4
println!("Está vacío? {}", arr.is_empty()); // false
println!("Primer elemento: {:?}", arr.first()); // Some(5)
println!("Último elemento: {:?}", arr.last()); // Some(20)
```

Rust

Resultado:

```
Longitud: 4
Está vacío? false
Primer elemento: Some(5)
Último elemento: Some(20)
```

Output

Métodos adicionales útiles

```
let arr = [1, 2, 3, 4, 5];

// Verificar si contiene un valor
println!("{}", arr.contains(&3)); // true

// Obtener slice
let slice = &arr[1..4];
println!(" {:?}", slice); // [2, 3, 4]
```

Rust

Conversión entre tuplas y arrays

De tupla a array

```
let tupla: (u32, u32, u32) = (1, 2, 3);
let array: [u32; 3] = tupla.into();

println!(" {:?}", array); // [1, 2, 3]
```

Rust

Esto solo funciona para tuplas con elementos del mismo tipo.

De array a tupla

```
let array = [1, 2, 3];
let tupla = (array[0], array[1], array[2]);

println!("{:?}", tupla); // (1, 2, 3)
```

Rust

Límite práctico de tamaño

Aunque técnicamente no hay límite de tamaño para arrays, hay consideraciones prácticas:

- Arrays muy grandes (>10,000 elementos) pueden causar stack overflow
- Para colecciones grandes o dinámicas, usa `Vec<T>` que vive en el heap

```
// ✓ Bien para arrays pequeños
let pequeno = [0; 100];

// Riesgoso para arrays grandes en el stack
// let enorme = [0; 1_000_000]; // Puede causar stack overflow

// Mejor usar Vec para colecciones grandes
let grande = vec![0; 1_000_000];
```

Rust