

CURSO DE LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

EJERCICIO 07

TIPOS DE DATOS



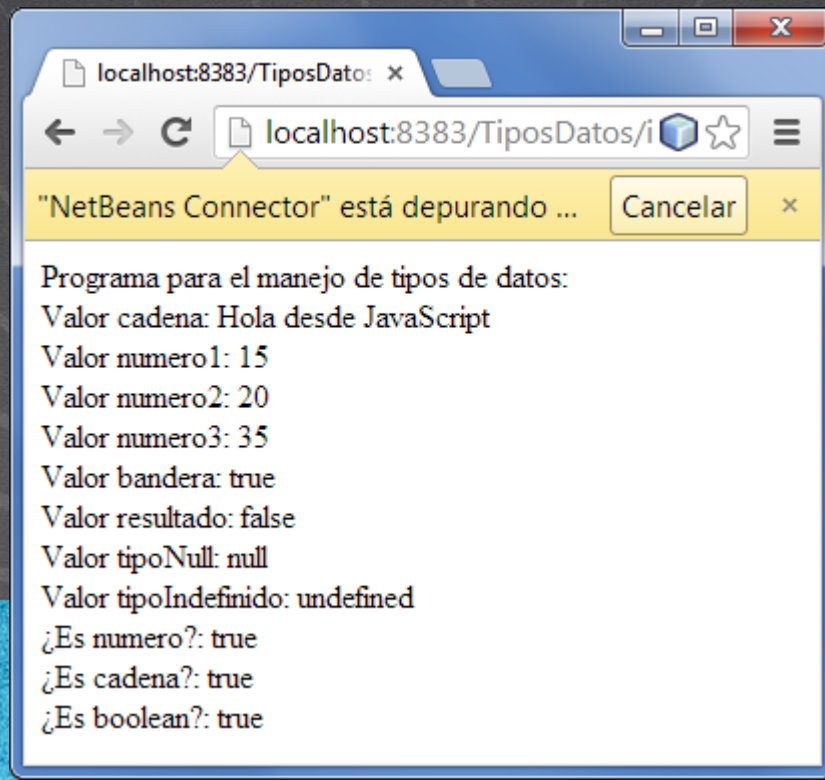
Experiencia y Conocimiento para tu vida

CURSO DE LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

www.globalmentoring.com.mx

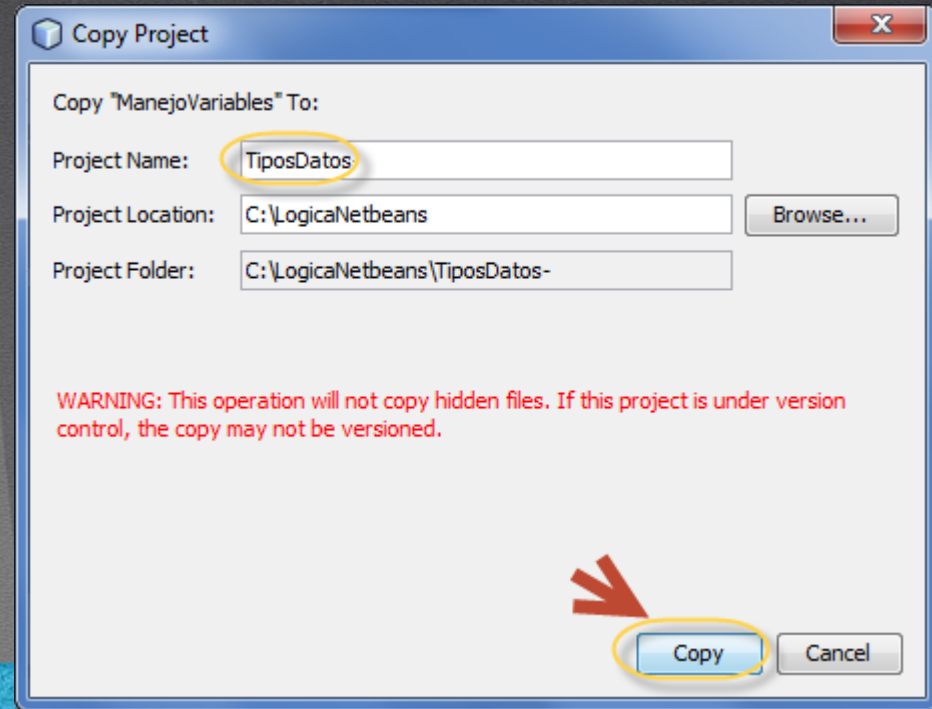
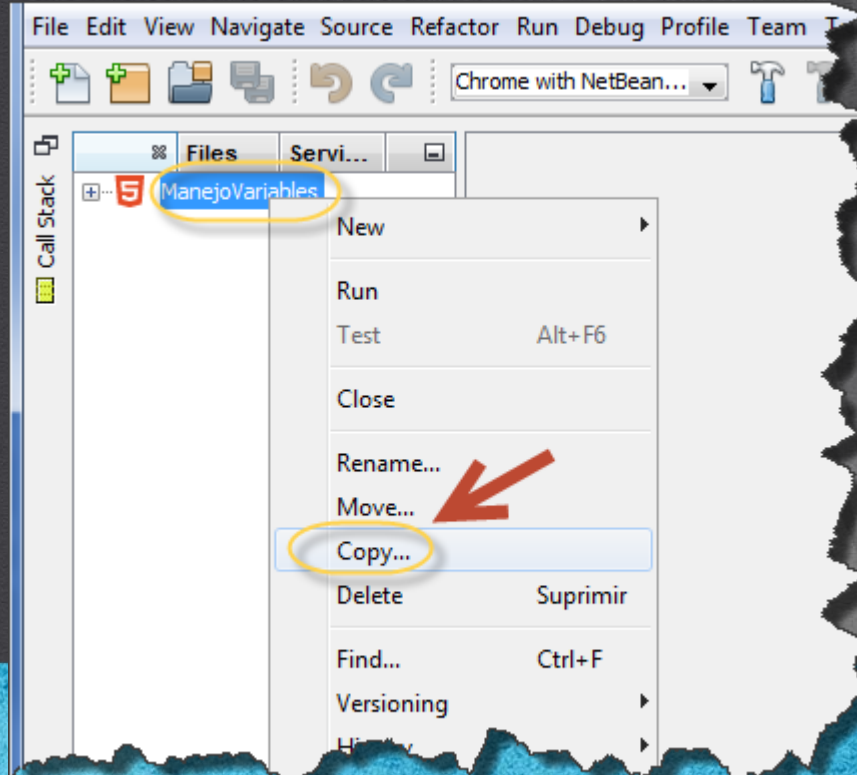
OBJETIVO DEL EJERCICIO

Crear un programa para practicar los tipos de datos. Al finalizar deberemos observar lo siguiente:



PASO 1. CREACIÓN DEL PROYECTO

Vamos a partir del proyecto TiposDatos:



PASO 2. MODIFICAMOS EL ARCHIVO INDEX.HTML

Modificamos el archivo index.html:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <script src="js/programa.js"></script>
  </head>
  <body>

  </body>
</html>
```

PASO 3. MODIFICAMOS EL ARCHIVO PROGRAMA.JS

Modificamos el archivo programa.js:

```
document.write("Programa para el manejo de tipos de datos:<br/>");
```

```
/*Tipos de datos principales*/
```

```
//Cadena
```

```
var cadena = "Hola desde JavaScript";
```

```
document.write("Valor cadena: " + cadena + "<br/>");
```

```
//Número
```

```
var numero1 = 15;
```

```
var numero2 = parseInt("20");
```

```
var numero3 = numero1 + numero2;
```

```
document.write("Valor numero1: " + numero1 + "<br/>");
```

```
document.write("Valor numero2: " + numero2 + "<br/>");
```

```
document.write("Valor numero3: " + numero3 + "<br/>");
```

CURSO DE LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

www.globalmentoring.com.mx

PASO 3. MODIFICAMOS EL ARCHIVO PROGRAMA.JS (CONT)

Modificamos el archivo programa.js:

```
//Boolean
var bandera = true;
var resultado = (numero1 == numero2);

document.write("Valor bandera: " + bandera + "<br/>");

document.write("Valor resultado: " + resultado + "<br/>");

/*Tipos de datos especiales*/
//Null
var tipoNull = null;
document.write("Valor tipoNull: " + tipoNull + "<br/>");

//No definido
var tipoIndefinido;
document.write("Valor tipoIndefinido: " + tipoIndefinido + "<br/>");
```

CURSO DE LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

www.globalmentoring.com.mx

PASO 3. MODIFICAMOS EL ARCHIVO PROGRAMA.JS (CONT)

Modificamos el archivo programa.js:

```
//Saber los tipos de datos
```

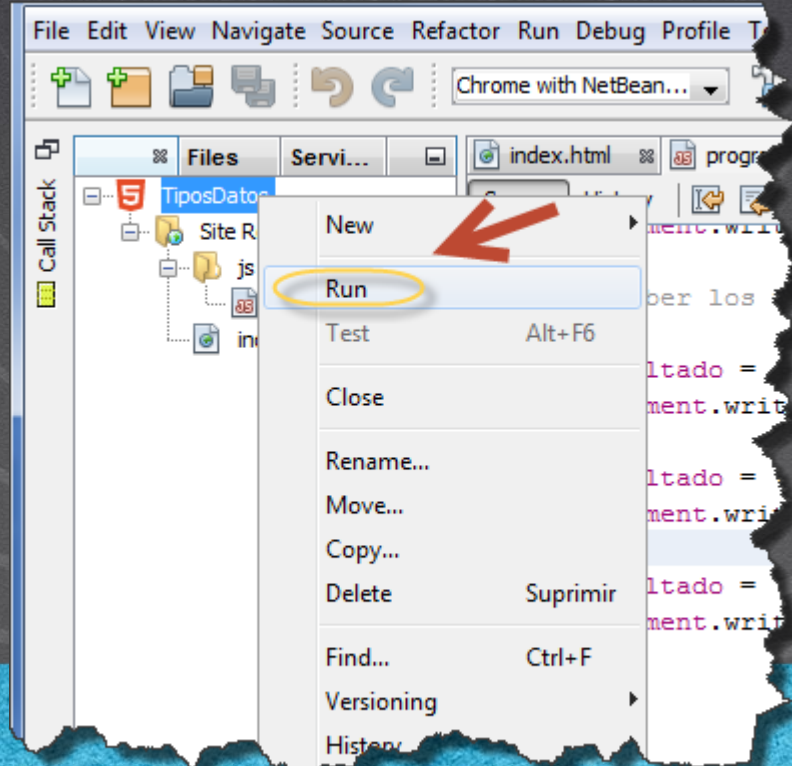
```
resultado = (typeof numero1 == "number");  
document.write("¿Es numero?: " + resultado + "<br/>");
```

```
resultado = (typeof cadena == "string");  
document.write("¿Es cadena?: " + resultado + "<br/>");
```

```
resultado = (typeof bandera == "boolean");  
document.write("¿Es boolean?: " + resultado + "<br/>");
```

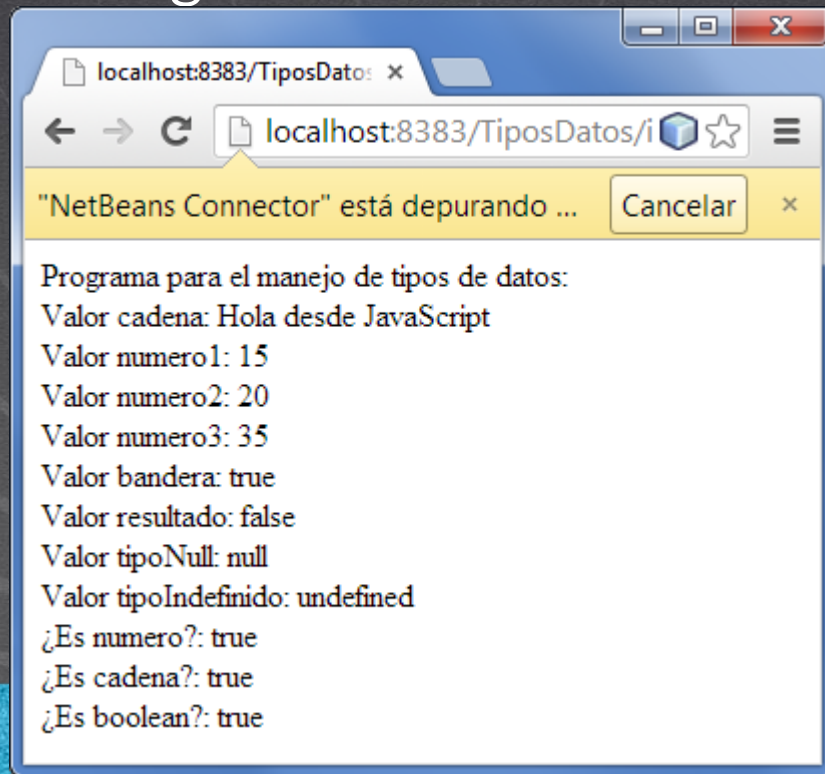

PASO 4. EJECUTAMOS EL PROYECTO

Ejecutamos nuestro proyecto. Damos click derecho -> Run:



PASO 4. EJECUTAMOS EL PROYECTO (CONT)

El resultado es como sigue:



TAREAS EXTRA DEL EJERCICIO

- Probar con el modo debug del IDE y verificar de los tipos de datos creados, así como la asignación e inicialización de las variables.



Experiencia y Conocimiento para tu vida

CONCLUSIÓN DEL EJERCICIO

- Con este ejercicio hemos puesto en práctica los tipos de datos más comunes.
- Dependiendo del lenguaje de programación pueden existir muchos más tipos de datos, pero la idea básica es la misma.
- En el siguiente ejercicio veremos el uso de operadores.



CURSO ONLINE

LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

Por: Ing. Ubaldo Acosta



Experiencia y Conocimiento para tu vida

www.globalmentoring.com.mx