## Clase 2:

Clases propias: ejemplo -> “program”, o las que creamos nosotros, se crean cuando vamos a construir una app.

Clases predefinidas: Ya vienen con el propio lenguaje, son las “bibliotecas de clases” O “API”.

Ejemplo… using System adentro viene la clase “Console.”

Clase 3:

Identificadores: son nombres que se usan para identificar los elementos del programa.

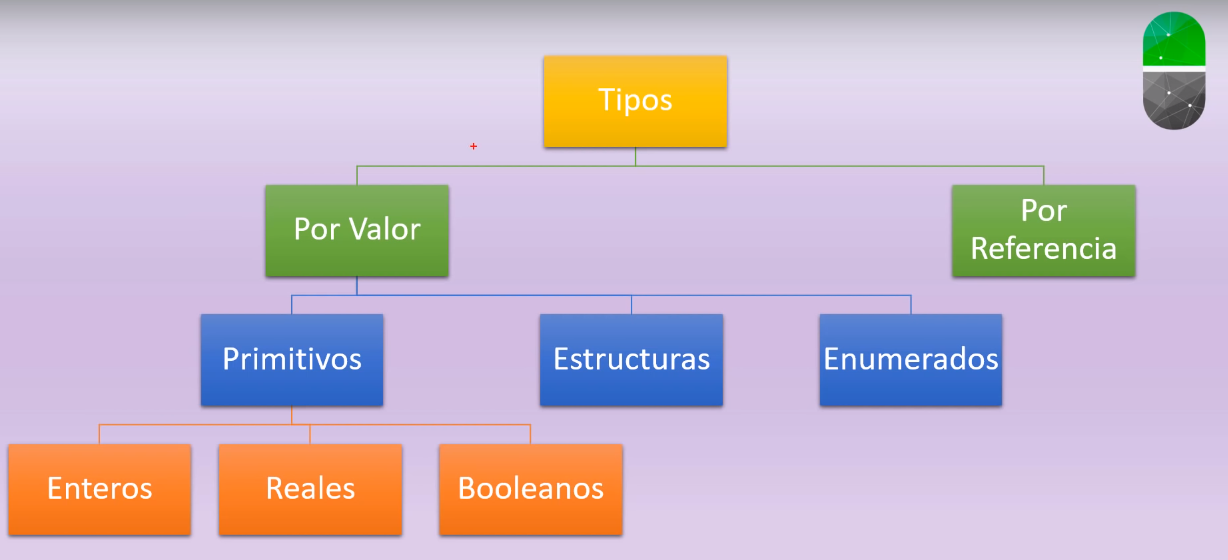
* Namespaces
* Clases
* Métodos
* Variables
* Constantes

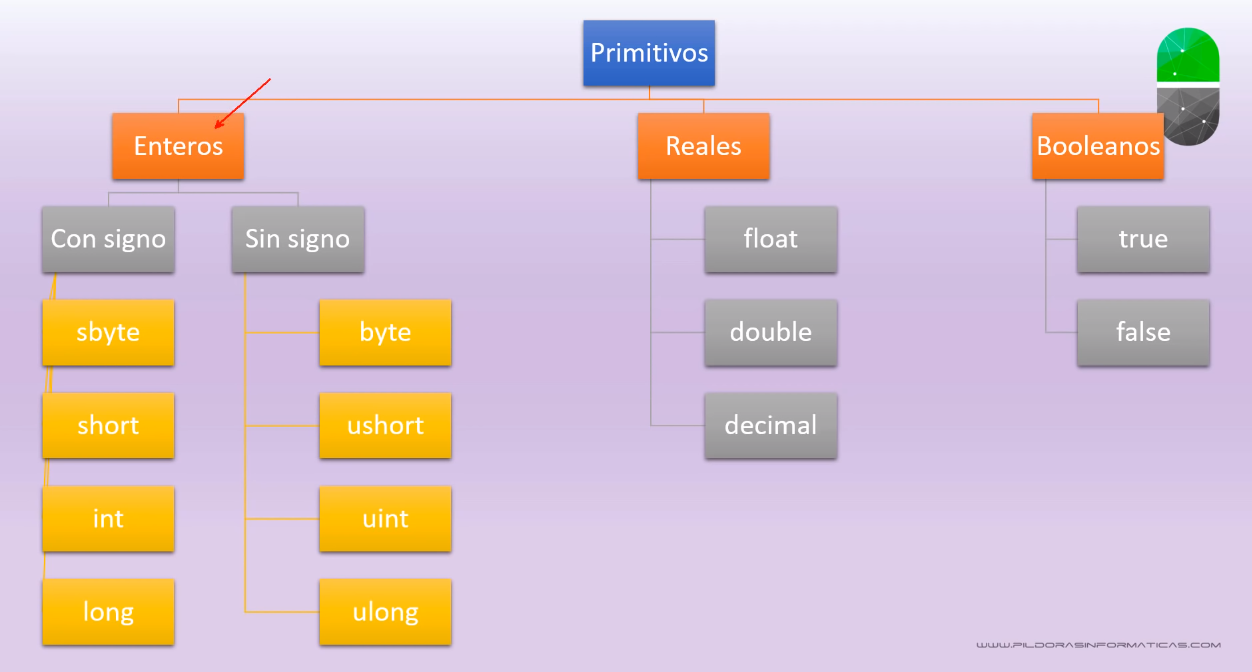
# Convenciones para nombrar identificadores:

* Solo se pueden usar letras (mayúsculas y minúsculas), números y guiones bajos.

Clase 4:

# Tipos de datos:





Sin signo:

* No hace referencia a nada, no es negativo ni positivo (maneja números entre -127 y 128). Ejemplo si uso “byte”, manejamos edades de personas podemos usar byte, ya que entraría en rango con este tipo de dato.

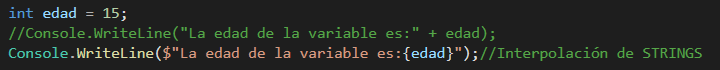
Reales:

* Decimal: se suele usar en C# a la hora de manejar transacciones bancarias como por ejemplo, no se necesita saber una cifra tan grande pero suele usarse ahí.



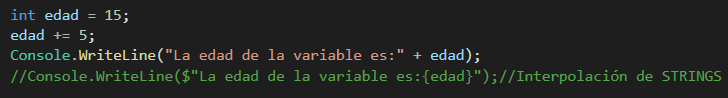
Clase 5:

Interpolación de strings:



Incremento/decremento:

* Puede usarse adentro del método “WriteLine” de la clase “Console” o fuera.



Clase 7:

# Conversión de texto a número:

Usaremos el método “parse”:

* Int.parse();
* Float.parse();
* Double.parse();
* Etc etc.

