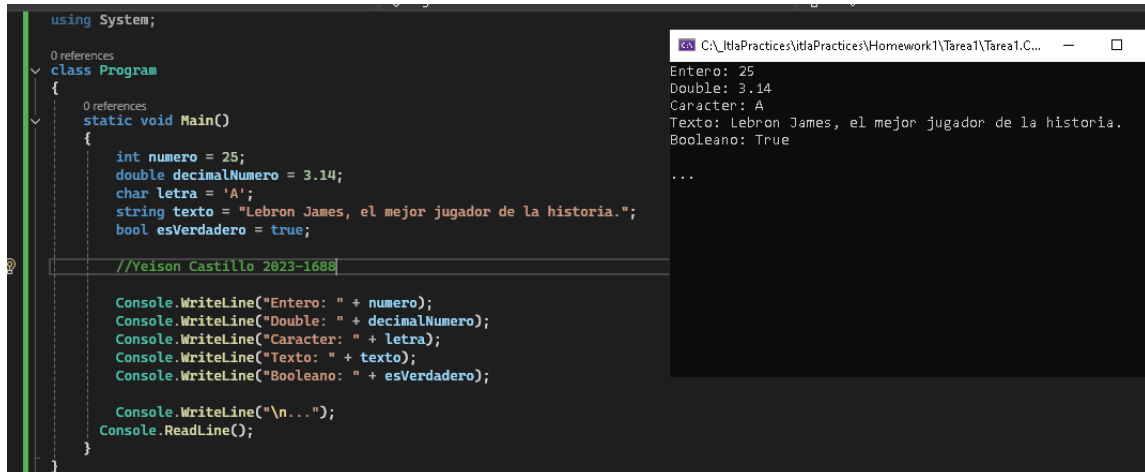


C# tarea inicial

Yeison Castillo Gerónimo, Mat. 2023-1688, Clase de viernes 6-10 PM

1. Declarar variable de los diferentes tipos, asignarles valor e imprimir el valor.

En C# las variables son espacios en memoria donde almacenamos datos y tienen diferentes tipos como **int**, **double**, **string**, **bool**, etc.



```
using System;

class Program
{
    static void Main()
    {
        int numero = 25;
        double decimalNumero = 3.14;
        char letra = 'A';
        string texto = "Lebron James, el mejor jugador de la historia.";
        bool esVerdadero = true;

        //Yeison Castillo 2023-1688

        Console.WriteLine("Entero: " + numero);
        Console.WriteLine("Double: " + decimalNumero);
        Console.WriteLine("Caracter: " + letra);
        Console.WriteLine("Texto: " + texto);
        Console.WriteLine("Booleano: " + esVerdadero);

        Console.WriteLine("\n...");
        Console.ReadLine();
    }
}
```

Console Output:

```
Entero: 25
Double: 3.14
Caracter: A
Texto: Lebron James, el mejor jugador de la historia.
Booleano: True
...
```

2. Buscar cómo se declara una constante en C# e imprimir el valor. Probar de cambiar su valor luego y ver que es lo que pasa.

Una constante en C# es un valor que no puede cambiar después de su declaración. Se usa la palabra clave **const**.



```
using System;

class Program
{
    static void Main()
    {
        const int CONSTANTE = 77;
        Console.WriteLine($"Constante: {CONSTANTE}");

        //Yeison Castillo 2023-1688

        Console.WriteLine("\n...");
        Console.ReadLine();
    }
}
```

Console Output:

```
Constante: 77
...
```

3. Declara un entero, incrementarlo, decrementarlo, hacer operaciones con el.

Un **int** es un tipo de dato entero en C#. Se puede modificar usando operadores como **++**, **--**, **+**, **-**, *****, etc.

C# tarea inicial

```
using System;

class Program
{
    static void Main()
    {
        int entero = 5;
        Console.WriteLine($"Valor inicial: {entero}");

        entero++;
        Console.WriteLine($"Incrementado: {entero}");

        entero--;
        Console.WriteLine($"Decrementado: {entero}");
        // Yeison Castillo 2023
        int resultado = entero * 10 + 3;
        Console.WriteLine($"Resultado de la operacion: {resultado}");

        Console.WriteLine();
        Console.ReadLine();
    }
}
```

Output window:

```
Valor inicial: 5
Incrementado: 6
Decrementado: 5
Resultado de la operacion: 53
```

4. Declarar un float con valor=10152466.25. Declara un byte que es igual a 5 + el float.

Un **float** Almacena números decimales. Un **byte** almacena valores enteros pequeños (0 a 255). No se puede sumar un **float** directamente a un **byte** sin conversión.

```
using System;

class Program
{
    static void Main()
    {
        float numeroFloat = 10152466.25f;
        byte resultadoByte = (byte)(5 + numeroFloat);
        // YEISON CASTILLO 2023-1688
        Console.WriteLine($"Float: {numeroFloat}");
        Console.WriteLine($"Byte (con conversion): {resultadoByte}");

        Console.WriteLine();
        Console.ReadLine();
    }
}
```

Output window:

```
Float: 10152466
Byte (con conversion): 23
```

5. Adjuntar comentario de una y de varias líneas un su código. Imprimir la fecha y hora del sistema.

Los comentarios en C# se escriben con `//` para una línea y `/* */` para varias. La fecha y hora del sistema se obtiene con **DateTime.Now**.

```
using System;

class Program
{
    static void Main()
    {
        // Yeison Castillo 2023-1688

        /* Yeison Castillo
        Realizo su tarea 1*/

        Console.WriteLine($"Fecha y Hora actual: {DateTime.Now}");

        Console.WriteLine();
        Console.ReadLine();
    }
}
```

Output window:

```
Fecha y Hora actual: 5/2/2025 12:52:46 a. m.
```