

Tipos de datos

Tipo	Tamaño	Rango de valores
(unsigned) <i>char</i>	8 bits	0 ··· 255
signed <i>char</i>	8 bits	-128 ··· +127
unsigned short (<i>int</i>)	8 bits	0 ··· 255
(signed) short (<i>int</i>)	8 bits	-128 ··· +127
(signed) <i>int</i>	16bits	-32768 ··· +32767
unsigned (<i>int</i>)	16 bits	0 ··· 65535
(signed) long (<i>int</i>)	32 bits	-2147483648 ··· +2147483647
unsigned long (<i>int</i>)	32 bits	0 ··· 4294967295
<i>float</i>	32 bits	$\pm 1.17549435082 \cdot 10^{-38}$ to $\pm 6.80564774407 \cdot 10^{38}$
<i>double</i>	32 bits	$\pm 1.17549435082 \cdot 10^{-38}$ to $\pm 6.80564774407 \cdot 10^{38}$
long double	32 bits	$\pm 1.17549435082 \cdot 10^{-38}$ to $\pm 6.80564774407 \cdot 10^{38}$

- En los datos de tipo *char*, la ausencia del prefijo *signed* implica que el dato es de tipo *unsigned* por defecto.
- En los datos de tipo *int*, la ausencia del prefijo *unsigned* implica que el dato es de tipo *signed*
- Utilizar siempre los tipos de datos más pequeños que sea posible. Cuanto mayor sea el tipo de datos utilizado, mayor será el tamaño del código generado.
- Utilizar datos de tipo *char* o short por defecto.
- Utilizar datos de tipo *short* o *int* para datos con los que se van a realizar operaciones aritméticas, contadores, ADC, etc.
- Utilizar datos de tipo *long* como último recurso.
- Utilizar *unsigned* siempre que sea posible (*signed* sólo cuando sea necesario).