Practica 3

1. Efecto al cambiar propiedades de la clase Console:

* WindowsHeight: Largo de la ventana consola
* WindowsHeight: Ancho de la ventana consola
* CursorLeft: Posicion donde escribe el cursor (horizontal). Al incrementar el parámetro “i” nos acercamos al lado izquierdo de la consola.
* CursorTop: Posicion donde escribe el cursor (vertical). A medida que se incrementa se aumenta el espacio vertical entre los valores impresos.
* CursorVisible: se oculta con “false”, se muestra en “true”.

7)

Console.**WriteLine**(1.0/x); 🡪 Imprime un 8

Console.**WriteLine**(1/x); 🡪 Excepción, sale del bloque try

Console.**WriteLine**("Ok"); 🡪 Solo se muestra en caso de comentar el 1/x

La salda por consola para el código es un “8”. ????

8) Se produce un overflow al sumar la variable b, lo que produce la siguiente salida por consola:

Bloque finally

Metodo 1 propago una excepción no tratada

9) ???

10) ???

16) ???