

MANEJO DE MENSAJES POR PANTALLA

```
anartz@MacBook-Pro-de-Anartz c-Readline % dotnet run
Dime tu nombre
Anartz
Hola Anartz
Dime tu edad
34
Tienes 34
anartz@MacBook-Pro-de-Anartz c-Readline %
```





OBJETIVO

- ▶ Manejar entrada / salida de información por pantalla.
- ▶ Compuesto por dos fases:
 1. Mostrar información únicamente.
 2. Leer información por teclado.



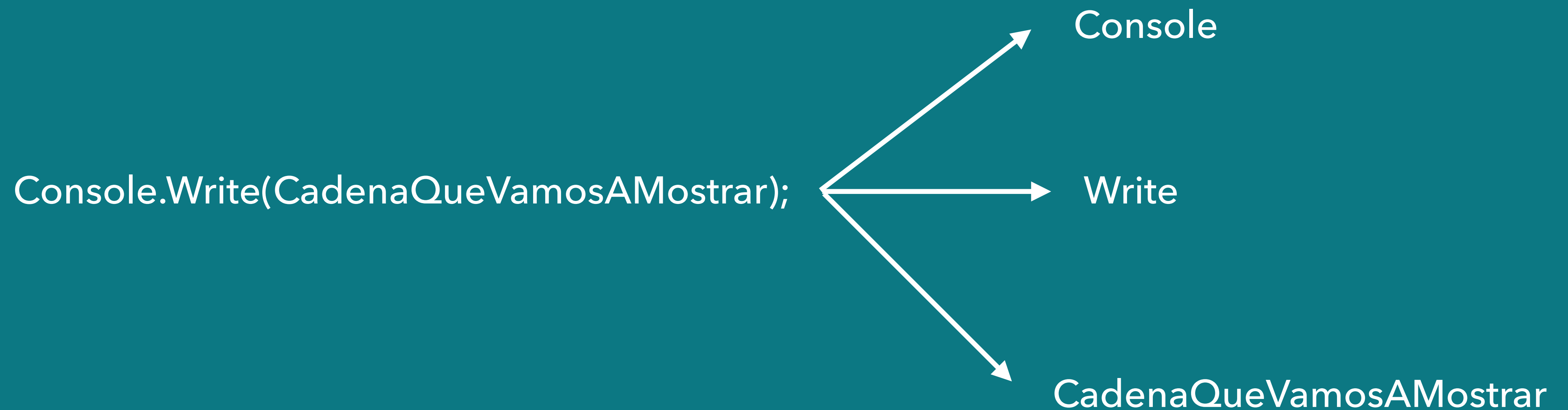
CLASE CONSOLE

- ▶ Write
- ▶ WriteLine
- ▶ ReadLine



WRITE

- ▶ Utilizado para escribir mensajes por pantalla.
- ▶ No tiene salto de línea





WRITE - EJEMPLO

```
0 references
class Program
{
    0 references
    static void Main(string[] args)
    {
        Console.Write("¡Hola! ");
        Console.Write("Estoy aprendiendo C#");
    }
}
```



```
anartz@MacBook-Pro-de-Anartz a-WriteWriteLine %  
¡Hola! Estoy aprendiendo C#%
```



WRITELINE

- ▶ Utilizado para escribir mensajes por pantalla.
- ▶ Si tiene salto de línea





WRITELINE - EJEMPLO

```
0 references
class Program
{
    0 references
    static void Main(string[] args)
    {
        string name = "Anartz";
        string lastname = "Mugika Ledo";
        Console.WriteLine("Trabajando con WriteLine"); // Es
        Console.WriteLine("Hola " + name);
        Console.WriteLine("Hola " + name + " " + lastname);
        Console.WriteLine("String interpolation");
        Console.WriteLine($"Hola soy {name} {lastname}");
    }
}
```

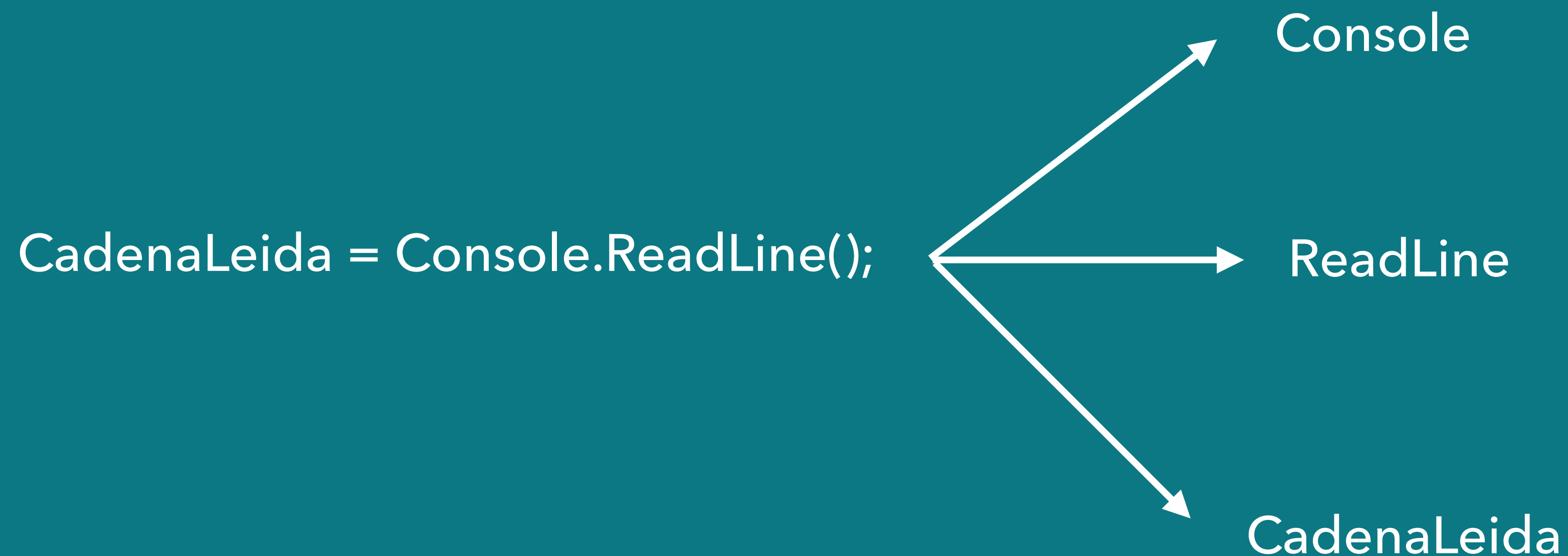


```
anartz@MacBook-Pro-de-Anartz b-WriteLine % dotnet run
Trabajando con WriteLine
Hola Anartz
Hola Anartz Mugika Ledo
String interpolation
Hola soy Anartz Mugika Ledo
```



READLINE

- Utilizado para leer mensajes introducidos por usuarios.





READLINE – EJEMPLO

```
0 references
class Program
{
    0 references
    static void Main(string[] args)
    {
        Console.WriteLine("Dime tu nombre");
        Console.WriteLine("Hola " + Console.ReadLine());
        Console.WriteLine("Dime tu edad");
        string edad = Console.ReadLine();
        Console.WriteLine($"Tienes {edad}");
    }
}
```



```
anartz@MacBook-Pro-de-Anartz c-Readline % dotnet run
Dime tu nombre
Anartz
Hola Anartz
Dime tu edad
34
Tienes 34
```



RESULT

1. En este ejercicio, vamos a trabajar con el manejo de mensajes por pantalla e introducción de información por teclado. Tenemos que realizar lo siguiente:
 - a. Introducir por teclado el nombre, apellidos, edad y una afición y almacenarlo..
 - b. Mostrarlo siguiendo el siguiente formato

=====INFORMACIÓN BÁSICA=====

Eres <nombre> <apellidos>.

Tienes <años> años.

Hobby: <hobby>.

=====

```
Nombre:
Anartz
Apellidos:
Mugika Ledo
Edad:
34
Afición:
Montaña
```

```
=====INFORMACIÓN BÁSICA=====
Eres Anartz Mugika Ledo
Tienes 34 años
Hobby: Montaña
```

```
=====
```