



IT BOARDING

BOOTCAMP

Programación Go

Introducción al lenguaje Go

// Práctica clase 1 - Go Bases

Objetivo

El objetivo de esta guía práctica es que podamos afianzar los conceptos sobre variables y tipos de datos, vistos en el módulo de Go Bases. Para esto vamos a plantear una serie de ejercicios simples e incrementales (trabajaremos y agregaremos complejidad a lo que tenemos que construir), lo que nos permitirá repasar los temas que estudiamos.

Forma de trabajo

Los ejercicios deben ser realizados en sus computadoras. Les recordamos crear una carpeta para cada clase y ahí dentro tengan un archivo .go para cada ejercicio.

¿Are you ready? 🤖👍



Ejercicio 1 - Imprimí tu nombre

Tendrás que:

- 1. Crear una aplicación donde tengas como variable tu nombre y dirección.
- 2. Imprimir en consola el valor de cada una de las variables.



Ejercicio 2 - Clima

Una empresa de meteorología quiere una aplicación donde pueda tener la temperatura, humedad y presión atmosférica de distintos lugares.

- 1. Declará 3 variables especificando el tipo de dato, como valor deben tener la temperatura, humedad y presión de donde te encuentres.
- 2. Imprimí los valores de las variables en consola.
- 3. ¿Qué tipo de dato le asignarías a las variables?



Ejercicio 3 - Declaración de variables

Un profesor de programación está corrigiendo los exámenes de sus estudiantes de la materia Programación I para poder brindarles las correspondientes devoluciones. Uno de los puntos del examen consiste en declarar distintas variables.

Necesita ayuda para:

- 1. Detectar cuáles de estas variables que declaró el alumno son correctas.
- 2. Corregir las incorrectas.

```
var lfirstName string
var lastName string
var int age
llastName := 6
var driver_license = true
var person height int
childsNumber := 2
```



Ejercicio 4 - Tipos de datos

Un estudiante de programación intentó realizar declaraciones de variables con sus respectivos tipos en Go, pero tuvo varias dudas mientras lo hacía. A partir de esto, nos brindó su código y pidió la ayuda de un desarrollador experimentado que pueda:

- Verificar su código y realizar las correcciones necesarias.

```
var lastName string = "Smith"
var age int = "35"
boolean := "false"
var salary string = 45857.90
var firstName string = "Mary"
```