Contenido

[C Sharp 2](#_Toc507704329)

[Tipos de datos 2](#_Toc507704330)

[Variables 3](#_Toc507704331)

[Instrucciones de control 4](#_Toc507704332)

[Utilización 4](#_Toc507704333)

[Ejemplos 6](#_Toc507704334)

[Tarea 8](#_Toc507704335)

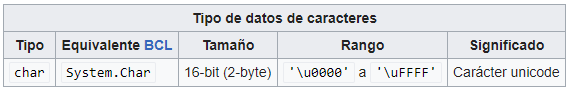
# C Sharp

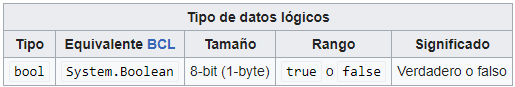
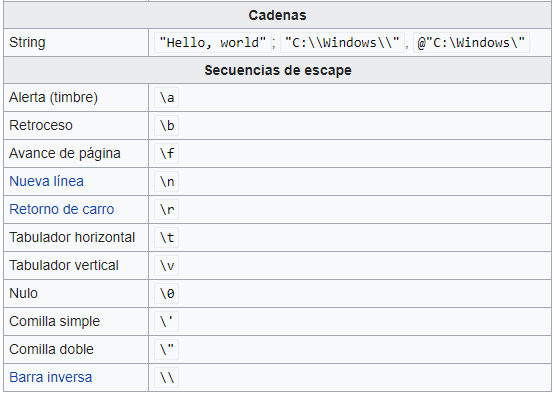
C# es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado y estandarizado por Microsoft como parte de su plataforma .NET, que después fue aprobado como un estándar por la ECMA (ECMA-334) e ISO (ISO/IEC 23270). C# es uno de los lenguajes de programación diseñados para la infraestructura de lenguaje común.

Su sintaxis básica deriva de C/C++ y utiliza el modelo de objetos de la plataforma .NET, similar al de Java, aunque incluye mejoras derivadas de otros lenguajes.

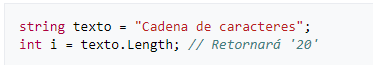
El nombre C Sharp fue inspirado por el signo '#' que se compone de cuatro signos '+' pegados. Aunque C# forma parte de la plataforma .NET, ésta es una API, mientras que C# es un lenguaje de programación independiente diseñado para generar programas sobre dicha plataforma. Ya existe un compilador implementado que provee el marco Mono - DotGNU, el cual genera programas para distintas plataformas como Windows, Unix, Android, iOS, Windows Phone, Mac OS y GNU/Linux.

## Tipos de datos

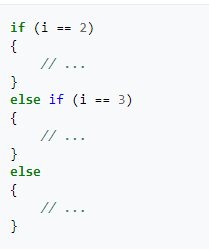




## Variables



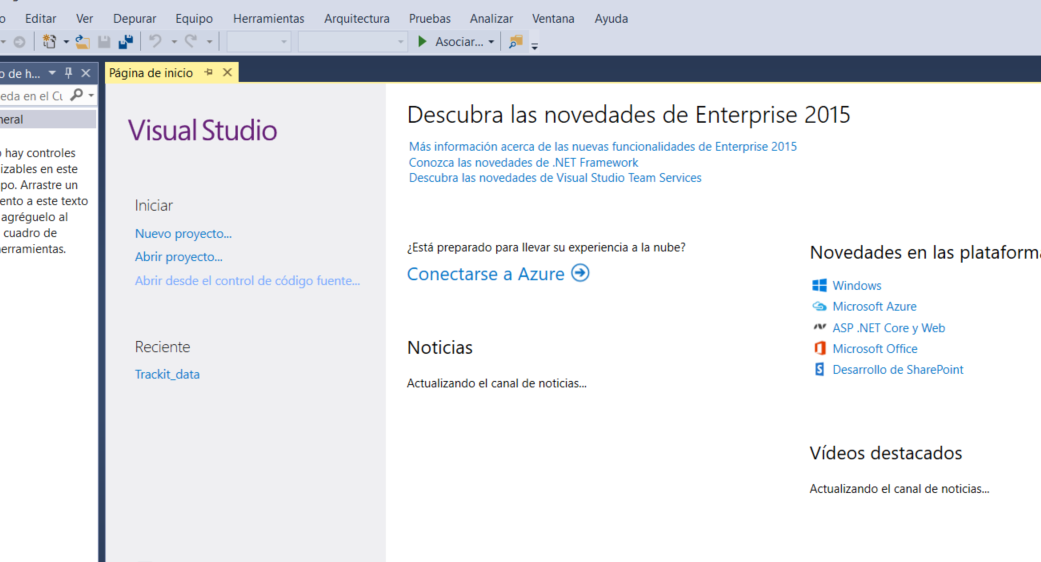
## Instrucciones de control



## Utilización

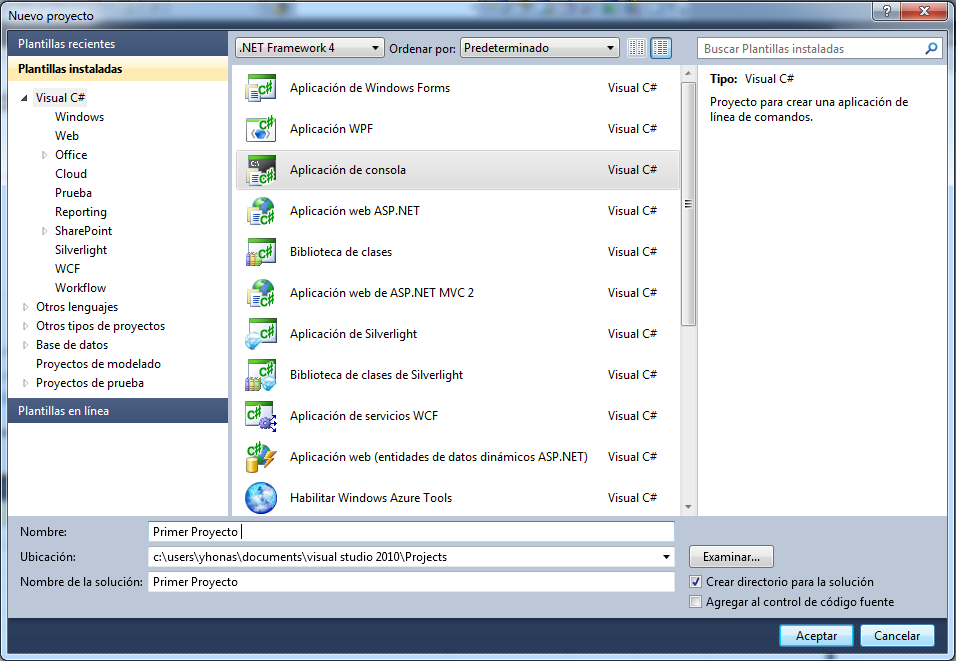
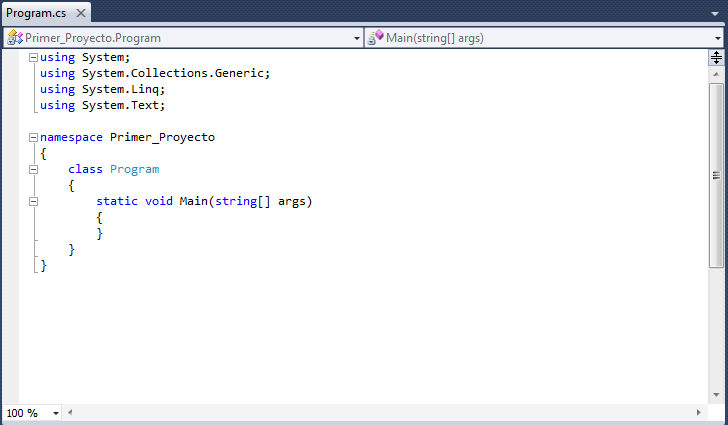
Pasos a Seguir para crear un proyecto en C#

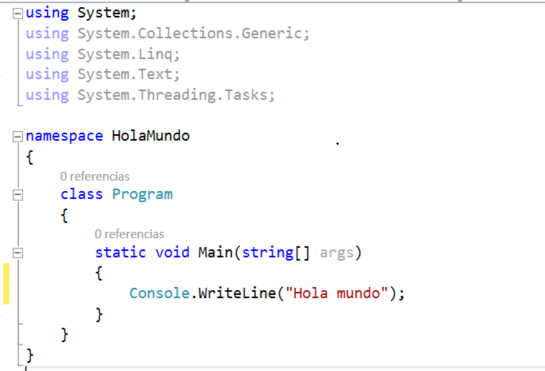
1. Abrimos Visual Studio



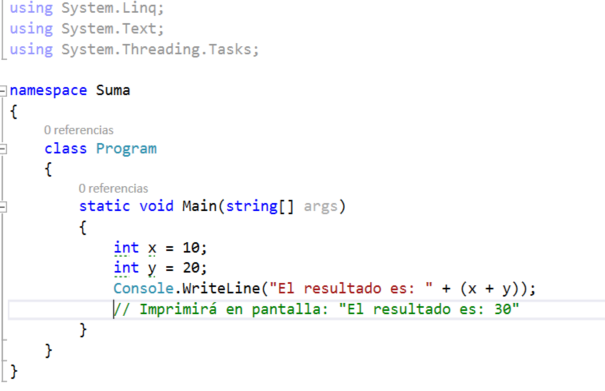
1. Creamos un nuevo proyecto



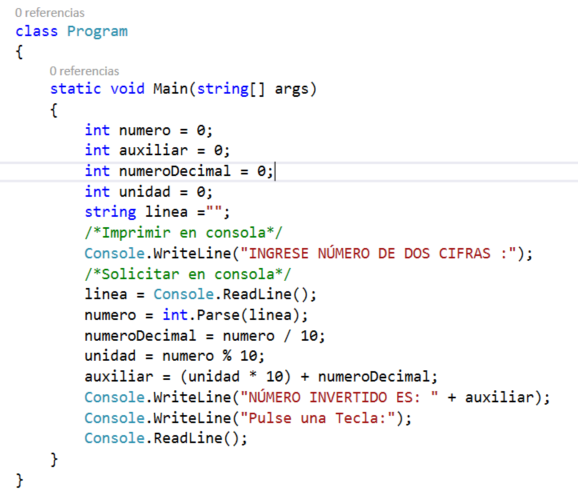
1. En el siguiente cuadro nuevo proyecto elegimos Visual C# y luego elegimos "Aplicación de Consola” y le ponemos un “Nuevo nombre” al proyecto.
2. Podemos ver que el entorno nos generó automáticamente el esqueleto de nuestro programa:  
     
   Ejemplos
3. Proyecto “Hola Mundo”



1. Proyecto “Suma y concatenación”

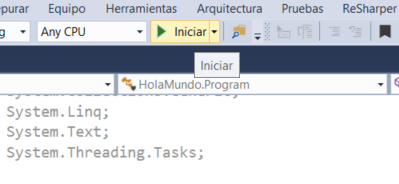


1. Proyecto “Numero Invertido”

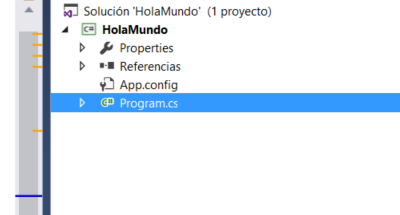


1. Notas

* Para ejecutar los proyectos se necesita correrlo con el siguiente botón.



* Además, el código debe estar en el siguiente archivo.



## Tarea

Realice los siguientes proyectos:

1. Ejercicio 1



1. Ejercicio 2

