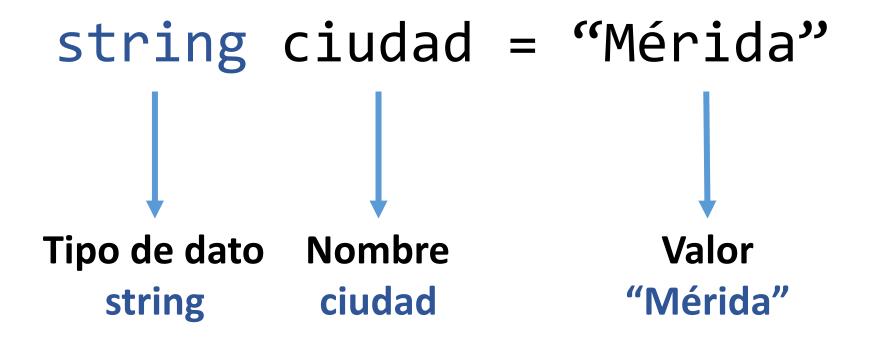
# Variable: elemento cuyo valor puede cambiar



## Tipos de datos

### Texto:

- string cadena de caracteres (palabras)
- char un solo carácter

### Números:

- int enteros
- decimal decimales

### Booleanos:

• bool - verdadero o falso

# Tipos de datos

### Cualquier tipo:

• var – cualquier tipo de dato

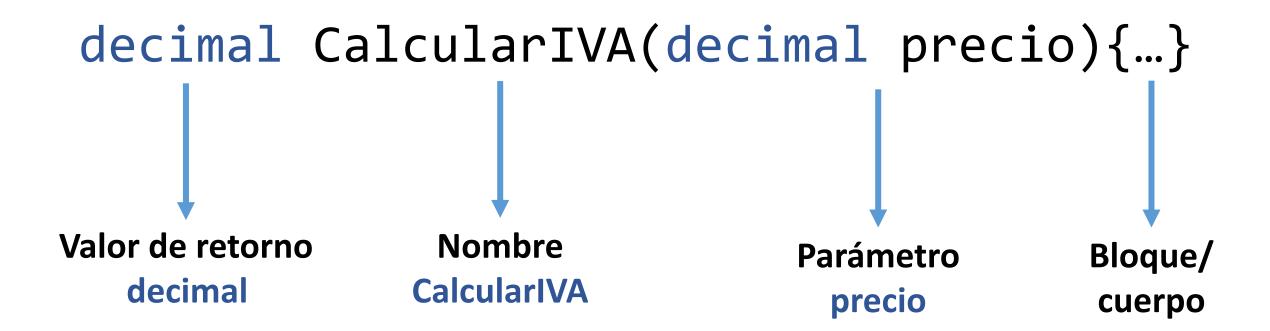
Cuando no se sabe con certeza el tipo, resultado de alguna operación

## Operaciones aritméticas

- P Paréntesis
- **E** Exponentes
- M Multiplicación
- D División
- A Adición
- S Sustracción

### Operadores relacionales

### Métodos



# Arreglo: variable que contiene múltiples elementos del mismo tipo

Una vez que se define su tamaño, no se puede modificar

# Lista: variable que contiene una colección de elementos del mismo tipo

A diferencia del arreglo, su tamaño es dinámico

## Operadores lógicos

AND X && Z

Verdadero cuando ambos son verdaderos

OR X | Z

Verdadero cuando por lo menos uno es verdadero

NOT !X

Modifica al valor opuesto

# Trabajar con archivos

La estructura de los directorios varía entre los diferentes sistemas operativos.

Por ejemplo, la ruta al directorio Documents es la siguiente:

- Windows: C:\Users\'usuario'\Documents
- Linux: home\'usuario'\Documents

.NET incluye constantes y métodos para trabajar con rutas de archivos de manera constante independientemente del SO.

### Excepciones

Errores que ocurren durante la ejecución de la aplicación.

#### try

Bloque de código a "probar"; se espera algún tipo de excepción.

#### catch

Bloque que se ejecuta para tratar con un tipo de excepción.

#### finally

Bloque que se ejecuta siempre, si ocurre una excepción o no (se utiliza en casos muy específicos).

## Referencias y dependencias

using

Palabra clave (keyword) para referenciar un espacio de nombres (namespace) que contiene clases que queremos usar.

Podemos referenciar clases definidas por .NET (.NET Class Library), por nosotros mismos o por un tercero.

nuget es el administrador de paquetes (package manager) de .NET