Componentes del Codigo (I) - Tipos de Datos y Operadores

Tipos de Datos (Variables y/o Valores Literales)

- 1. **String:** Un string es una secuencia de caracteres utilizada para representar texto
- 2. **Int:** Un int es un tipo de dato entero que se utiliza para almacenar números enteros
- 3. **Float:** Un float es un tipo de dato de punto flotante que se utiliza para almacenar números con decimales
- 4. **Bool:** Un bool es un tipo de dato booleano que puede tener dos valores: verdadero o falso.

```
      var1 = "Soy un String!"
      # String

      var2 = 12345
      # Int

      var3 = 3.1412
      # Float

      var4 = True
      # Bool
```

Operadores

1. **Operadores de asignación:** Los operadores de asignación se utilizan para asignar valores a variables. Por ejemplo, en Python el operador = se usa para asignar un valor a una variable:

```
var = 5
```

2. **Operadores Aritméticos:** Los operadores aritméticos realizan operaciones matemáticas con operandos numéricos. Por ejemplo, en Python los operadores +, -, *, / y % son algunos de los operadores aritméticos disponibles:

```
var5 = 5 % 2 # Módulo (resto)
```

3. **Operadores de Comparación:** Los operadores de comparación se utilizan para comparar dos valores y devolver un valor booleano verdadero o falso según el resultado de la comparación. Por ejemplo, en Python los operadores ==, !=, <, >, <= y >= son algunos de los operadores de comparación disponibles:

```
var1 = (5 == 5)  # Igualdad (verdadero)
var2 = (5 != 5)  # Desigualdad (falso)
var3 = (5 < 3)  # Menor que (falso)
var4 = (5 > 3)  # Mayor que (verdadero)
var5 = (5 <= 6)  # Menor o igual que (verdadero)
var6 = (6 >= 7)  # Mayor o igual que (falso)
```

4. Operadores Lógicos: Los operadores lógicos se utilizan para combinar expresiones booleanas y devolver un valor verdadero o falso según el resultado de la operación. Por ejemplo, en Python los operadores and, or y not son algunos de los operadores lógicos disponibles:

```
var1 = True and False  # AND (falso)
var2 = True or False  # OR (verdadero)
var3 = not True  # NOT (falso)
```