Universidad Rafael Landívar. Facultad de Ingeniería. Ingeniería en Informática y Sistemas. Pensamiento Computacional Sección 08 Ing. Luis Enrique Aguilar Rojas

## **VARIABLES PANTALLAZOS**

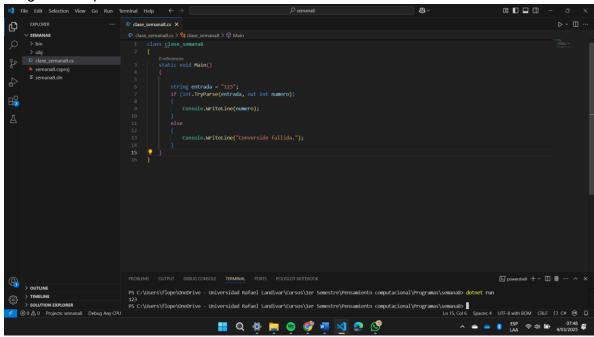
Actividad 1 – Semana 8

Estudiante: Fátima Joanna López Quiñonez

**Carné:** 1088825

Guatemala, 4 de marzo de 2025.

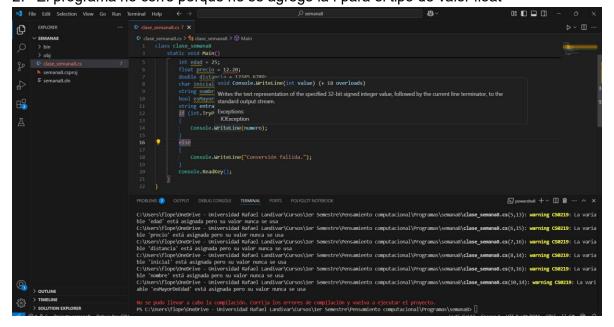
1. Programa de prueba inicial



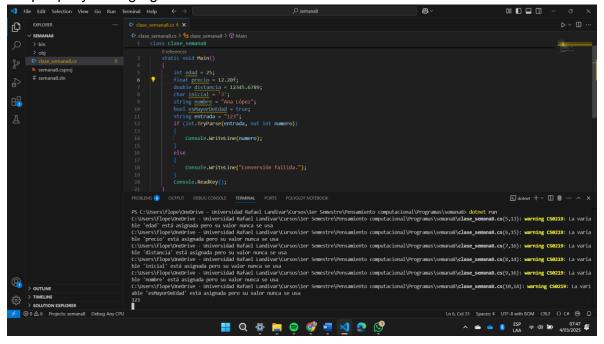
Una variable siempre está compuesta por un tipo de dato y un identificador. El identificador no puede empezar con número, símbolos especiales o palabras reservadas del lenguaje.

- Float: ocupa 4 bytes de memoria (número pequeño)
- Double: ocupa 8 bytes de memoria (ideal para números grandes y fórmulas matemáticas)

2. El programa no corre porque no se agregó la f para el tipo de valor float

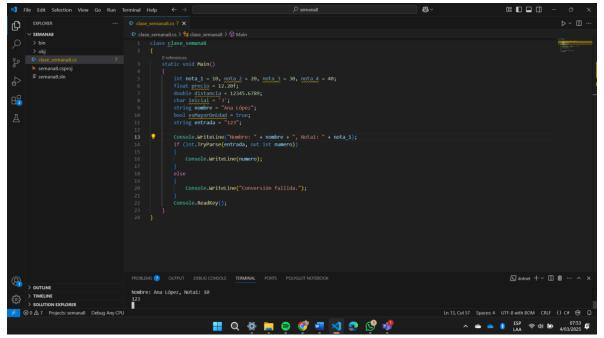


3. Aunque el programa sigue mostrando advertencias, el programa ya correo porque ya se agregó la f del float.

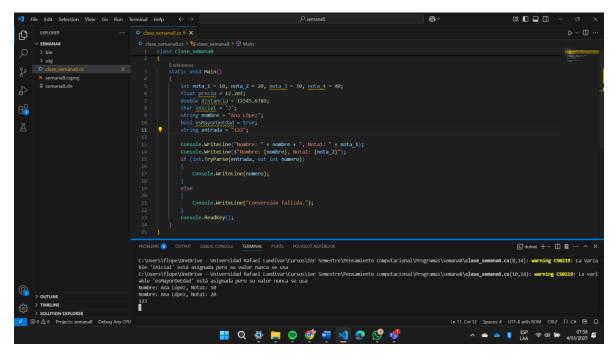


## Formas de concatenar la información

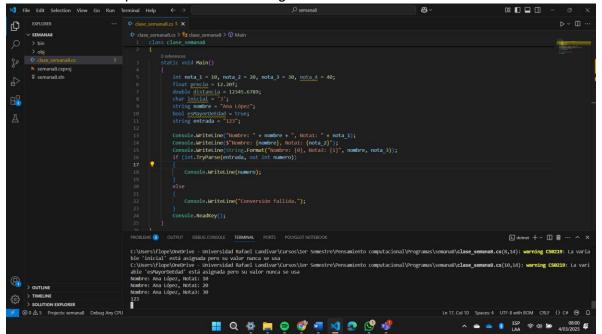
 Se concatenan datos, que tienen datos de distintos tipos, pero al concatenar con +, se puede imprimir las variables. Todo lo que no sea una variable, debe escribirse dentro de comillas.



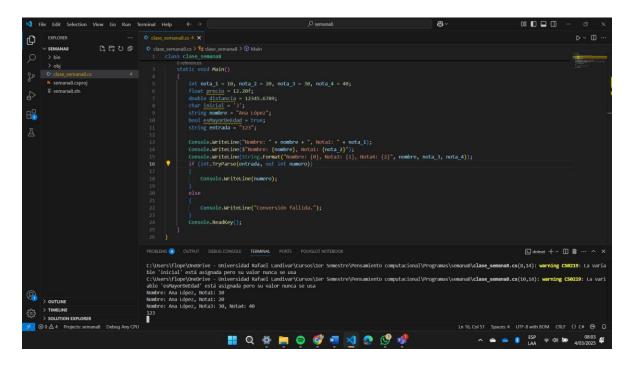
5. Interpolación de cadenas. Es una manera más práctica, puesto que solo se pone doble comilla al inicio y doble comilla al final. Todo lo que es variable se abren y cierren con llaves { }.



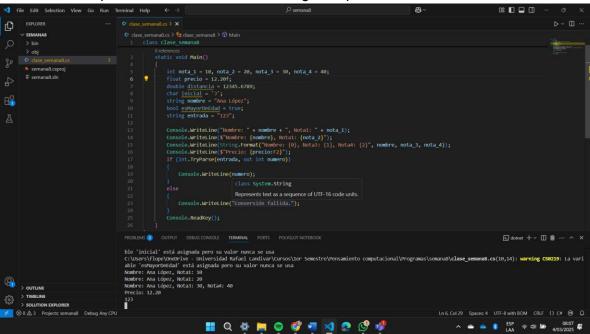
6. String format. Es parecido al método anterior, pero esta vez se va colocando en formato string todo el texto personalizado y luego se ponen las variables en el orden que se colocó en el string.



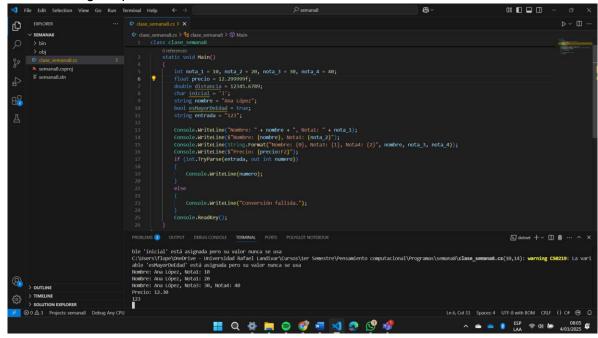
7. Se agregó una variable de nota 4



8. Imprimir cierta cantidad de decimales. Se agregó la instrucción de :F2, en la que se aproxima el decimal hasta su segunda posición.



9. Imprimir cierta cantidad de decimales. Se agregaron más decimales al número original para determinar la función de :F2.



10. Ciclo While para validar que se está ingresando un número. Si se puede convertir en un entero, el dato sale del ciclo haciendo un break. El programa nunca truena, sino manda mensaje personalizados. Out = variable de parámetro de tipo salida.

