

# BOLETIN VARIABLES EN KOTLIN

Realiza los siguientes ejercicios para familiarizarte con la definición y uso de variables en Kotlin:

Declaración de variables básicas:

1. Declara una variable de tipo **Int**, una de tipo **Double** y una de tipo **String**. Asigna valores a cada una de ellas e imprime sus valores en la consola.

Cálculo de edad:

2. Declara una variable **añoNacimiento** de tipo **Int** y asigna tu año de nacimiento. Luego, declara una variable **edad** y calcula tu edad actual. Imprime la edad en la consola.

Conversión de unidades:

3. Declara una variable **metros** de tipo **Double** y asígnale una longitud en metros. Luego, convierte esa longitud a pulgadas (1 metro = 39.37 pulgadas) y muestra el resultado.

Concatenación de cadenas:

4. Declara dos variables de tipo **String** que representen tu nombre y tu apellido. Luego, concaténalas para formar tu nombre completo e imprímelo.

Temperatura en grados Celsius a Fahrenheit:

5. Declara una variable **celsius** de tipo **Double** que represente una temperatura en grados Celsius. Convierte esta temperatura a grados Fahrenheit ( $F = C * 9/5 + 32$ ) e imprime el resultado.

Uso de constantes:

6. Declara una constante llamada **PI** de tipo **Double** y asígnale el valor de 3.14159. Luego, utiliza esta constante para calcular el área de un círculo con un radio dado.

Operaciones matemáticas:

7. Declara dos variables **numero1** y **numero2** de tipo **Int** y realiza operaciones matemáticas básicas como suma, resta, multiplicación y división con ellas. Imprime los resultados.

Uso de booleans:

8. Declara una variable **esMayorDeEdad** de tipo **Boolean** y asígnale true si eres mayor de 18 años, o false si no lo eres. Luego, imprime un mensaje que indique si eres mayor de edad o no.

Tipos de datos opcionales:

9. Declara una variable nombre de tipo **String** que pueda contener un nombre o ser nula. Luego, utiliza una expresión condicional para imprimir el nombre si no es nulo o un mensaje de error si lo es.

Trabajo con caracteres:

10. Declara una variable letra de tipo **Char** y asígnale una letra del alfabeto. Luego, verifica si es una vocal (A, E, I, O, U) e imprime un mensaje indicando si lo es o no.