1. **¿Qué tamaño tiene el tipo de datos double? Compare el tipo double con el tipo de float, ¿Qué puede concluir?**

El tamaño del tipo de dato double es de 8-byte (64 bit) en Arduino Due y en Arduino Uno ocupa 4 bytes, el archivo float tiene un tamaño de 32 bits (4 bytes).

Para el Arduino Uno el cual vamos a manejar ambos tipos de datos tienen el mismo tamaño, con la diferencia que el float son decimales y los double son decimales con doble precisión.

1. **Explore algunas de las** [**bibliotecas**](https://www.arduino.cc/en/Reference/Libraries) **estándar de Arduino. Seleccione tres de ellas y explique para qué sirven y de un ejemplo cada una.**

* **GSM:** Para la conexión a una red GRPS GS.

**Ejemplo:** Realizar llamadas de voz desde el Serial Monitor.

* **TFT:** Para dibujar texto, imágenes y las formas en la pantalla TFT de Arduino.

**Ejemplo:** TFT Bitmap Logo, con este se lee un archivo de imagen desde una tarjeta micro-SD y dibujarlo en lugares al azar.

* **Messenger:** Para procesar mensajes de texto desde el ordenador.

**Ejemplo:** En este nos permite ver como se devuelve un mensaje.

1. **Cuál es la** [**estructura**](https://www.arduino.cc/en/Reference/HomePage) **de un programa para un Arduino?**

* Setup()
* Loop()

1. **¿Cuál es la función de cada una de las partes de la estructura de un programa en Arduino?**

* **Setup():** Esta función se llama cuando se inicia el código. Se usa para inicializar variables, para llamar bibliotecas, etc. Esta función sólo se ejecuta una vez, después de cada reinicio del Arduino.
* **Loop():** Después de crear la función Setup(), la función Loop() es un bucle de forma consecutiva que permite que el programa responda y cambie.