

.dradle, .idea (el . piunto) guarda toda la información de nuestro proyecto

Build: encuentra todo el código compilado previamente por gradle

Gradle: programa que nos permite gestionar las dependencias de nuestro proyecto y compilarlo

Src: dodne se encuentra nuestro código, nuestros archivos .kt

Main: punto de entrada para el desarrollo de nuestra aplicación.

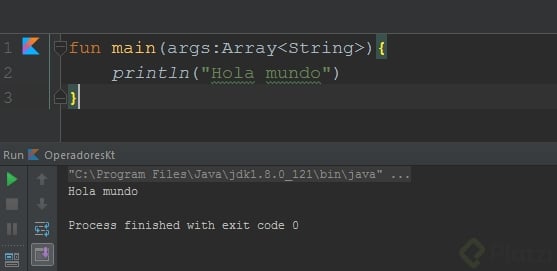
Test: todos los test de nuestra aplicación .

Build.gradle.kts: configuración de cómo funciona nuestro proyecto, dependencias, de obtención de información, versiones de kotlin.

Gradle.propeties: declarar proppiedades para nuestro proyecto, como estilos.

Gradles y gradlew.bat: Plataformas windows y Unix

Settings.gradle.kts: especifica las propiedades de proyecto como en nombre del proyecto.



Los programas en kotlin empiezan con una funcion principal, esta función es el punto de entrada de nuestras aplicaciones, siempre que necesitemos que un programa tenga vida necesitamos crear o tener dicha funcion (fun main).

Está comprendida por:

fun main(args: Array<String>) {

println("Hola Mundo")

}

fun main ----> la funcion principal

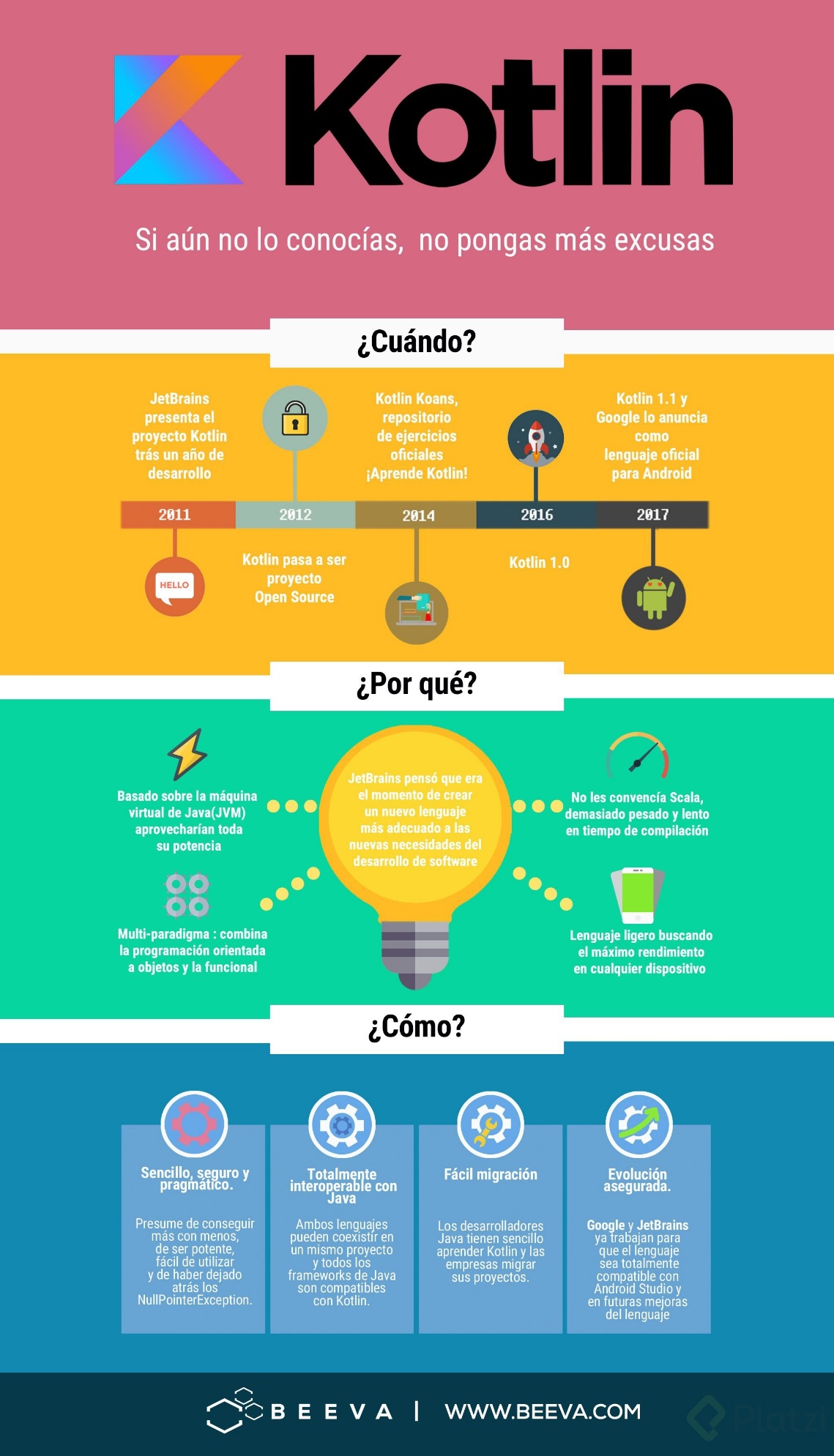
(args: Array<String>) ---> parametros de la función

{} ----> dentro de las llaves se encuentra en codigo que se ejecutará en nuestra aplicación.

print("Hola Mundo") ----> con esta funcion podremos codigo por pantalla.

println("Hola Mundo") ----> es lo mismo que print pero con esta podremos hacer salto de lineas.

Otra cosa que debemos tener en cuenta es que Kotlin es CASE SENSITIVE, esto que quiere decir, que las funciones, palabras reservadas, variable, declaraciones, etc, se deben escribir tal como nos indica el lenguaje y distingue entre minúsculas y mayúsculas.



**Variables en Kotlin**

VARIABLES

Sirve para almacenar datos temporales y utilizarlos a lo largo de nuestro código.. En kotlin las variables solo pueden almacenar un solo dato.

TIPOS DE VARIABLES

VAR : Son variables de lectura y escritura, estas variables el valor puede cambiarse.

VAL : Son variables de solo lectura, dichas variables una vez asignado el valor no puede ser cambiado posteriormente.

CONST : es una variante de las variables de solo lectura, estas se definen fuera de la función y se escriben con la palabra reservada const seguida de la palabra reservada val, este tipo de variables son usada para valores que nunca cambian.

En Kotlin no se puede cambiar el tipo de dato con que se a definido una variable, si la variable se definio con el tipo de dato String solo podremos actualizar dicho valor por otro String, por ejemplo no podemos pasar de un string a un numero.

//const es una variante de las variables de solo lectura, estas se definen fuera de la función y se escriben con la palabra  
reservada const seguida de la palabra reservada val, este tipo de variables son usada para valores que nunca cambian.  
const val *PI* = **3.1416**fun main(args: Array<String>) {  
 *println*("Hello World!")  
 // var: Son variables de lectura y escritura, estas variables el

valor puede cambiarse  
 //variabele dinero que tiene unalor asignado de 10  
 //var dinero : Int = 10  
 var dinero = **10** *println*(dinero)  
 dinero = **5** *println*(dinero)  
 // val: Son variables de solo lectura, dichas variables una vez

asignado el valor no puede ser cambiado posteriormente.  
 val nombre = "Maria"  
 *println*(nombre)  
 *println*(*PI*)  
}

Hello World!

10

5

Maria

3.1416

# Kotlin y sus tipos de variables

🟠Siempre que creamos una variable o una constante esta tiene que estar asociada a un tipo de dato, un tipo de dato es un atributo y dicho atributo lo que va a definir en nuestra variable es tipo de dato, es decir, el tipo de valor que puede tener la variable o contante en nuestro programa.

🟠En Kotlin existe una característica llamada inferencia de tipo, con dicha característica kotlin puede saber a que tipo de dato nos estamos refiriendo con el simple hecho de como colocamos los datos.

Ejemplo:  
val nombre: String = “Ivan” —> Especificando el tipo de dato.

val nombre = “Ivan” ----> Inferencia de tipo (Kotlin sabe que es un string).

**TIPOS DE DATOS**

🔷 STRING: son cadenas de textos.  
Podemos concatenar string utilizando template string, se utilizan comillas dobles.  
“hola me llamo $nombre $apellido”

🔷 ENTEROS: estos se dividen en cuatro (Byte, Short, Int, Long), la única diferencia que existe entre ellos es la longitud del numero que se escriba.

🔸 BYTE: solo podremos representar números entre -127 a 128 (Para enteros de hasta 8bits).

🔸SHORT: solo se pueden representar números enteros de hasta 16bits.

🔸LONG: tiene soporte para una cantidad muy grande de números.

🔸 INT: tipo que representa un número entero.

🔷DECIMALES: tenemos dos tipos de datos decimales (Double, Float), al igual en el caso de los enteros, la diferencia entre estos dos datos es la capacidad de poder trabajar con diferentes longitudes de números.

🔸FLOAT: representa un numero decimal de hasta 32bits.

🔸DOUBLE: representa un numero decimal de 64bits.

🔷BOLEAN (BOOL): es un tipo de dato lógico, con este tipo de dato solo podremos escribir dos condiciones (True, False), las operaciones que podremos realizar con este dato tienen que estar relacionados con lógica.

fun main(args: Array<String>) {  
  
 //val boolean : Boolean = true  
 val boolean = true  
 // long  
 val numeroLargo = **3L** // flotantes  
 val double = **2.7182** // float  
 val float = **1.1f** val primerValor = **30** // el punto. le da superpoderes que peudes ver y hacer lo que necesite  
 //primerValor.and()  
 val segundoValor = **10** val tercerValor = primerValor.minus(segundoValor)  
 *println*(tercerValor)  
 val tercerValor2 = primerValor - segundoValor  
 *println*(tercerValor2)  
  
 val apellido = "ricaurte"  
 val sebas = "sebas"  
 //val nombreCompreto = giuseppe + " " + apellido  
 val nombreCompreto = "$sebas $apellido"  
 *println*(nombreCompreto)  
 val nombreCompleto2 = "Mi nombre es $sebas $apellido "  
 *println*(nombreCompleto2)  
  
}

20

20

sebas ricaurte

Mi nombre es sebas Ricaurte

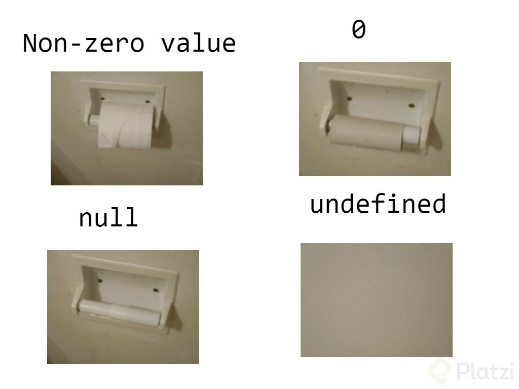
# Modificadores y tipos de datos en Kotlin

**¿Qué es un dato primitivo**  
Tipos de datos originales de un lenguaje de programación. En Kotlin lo son los enteros, booleanos y cadenas de texto

**¿Qué es un objeto**  
Es una combinación de variables, funciones y otros objetos.  
En Kotlin todo es un objeto, se convierten los datos primitivos a un objeto para obtener algunas ventajas como:

* Crear funciones especificas para el objeto que ayuden a no reescribir el código
* Sobrescribir operadores como la suma o multiplicación

Cuando queremos entender los tipos de datos “Nulos” este meme me ayudo a comprenderlo un poco mejor, igual cuando hablamos de un tipo “undefined”.



# Operaciones con los tipos de datos en Kotlin

En **Kotlin** las operaciones son traducidas a funciones interiormente por el compilador. La operación val tercerValor = primerValor + segundoValor es lo mismo que decir tercerValor = primerValor.plus(segundoValor).

En la siguiente tabla te voy a dejar las operaciones que vas a poder realizar con los distintos tipos de datos y si te encuentras con alguno que no permita realizar esa operación puedes crearla por tu cuenta. Recuerda que **Kotlin** te permite extender el lenguaje para aprovechar estas funcionalidades.

## Operaciones más utilizadas

| **Expresión** | **Función** | **Operator Fun** |
| --- | --- | --- |
| a + b | c = a + b | public operator fun plus(other: Int): Int |
| a - b | c = a - b | public operator fun minus(other: Int): Int |
| a \* b | c = a \* b | public operator fun times(other: Int): Int |
| a / b | a = a / b | public operator fun div(other: Int): Int |
| a % b | c = a % b | public operator fun rem(other: Int): Int |
| a++ | c = a++ | public operator fun inc(): Int |
| a– | c = a– | public operator fun dec(): Int |
| a > b | c = a > b | public override operator fun compareTo(other: Int): Int |
| a < b | c = a < b | public override operator fun compareTo(other: Int): Int |
| a >= b | c = a >= b | public override operator fun compareTo(other: Int): Int |
| a <= b | c = a <= b | public override operator fun compareTo(other: Int): Int |
| a != b | c = a != b | public open operator fun equals(other: Any?): Boolean |

.  
Dependiendo del tipo de dato que tengas podrás utilizar todos o solamente algunas de estas operaciones, por ejemplo si tienes una variable del tipo de dato **String** no vas a poder dividirla, a menos que tú crees esa función. Sin embargo, sí vas a poder sumar dos variables del tipo de dato **String** para obtener el valor de dicha suma.

Con esto espero que hayas obtenido una idea sobre cómo funcionan las operaciones, queda de parte de ti si prefieres utilizar la versión larga del **operator fun** o el operador directamente.

Ten en cuenta que si las **operator fun** se inventaron para que puedas reducir tu código a operaciones con símbolos ¿por algo será, no?

