**GUÍA SEMANA 2**

1) Una solución puede tener varios proyectos; el proyecto compila el ensamble, el ensamble es el ejecutable (.exe o .dll).

2) Definirle al compilador que va a usar cosas de la biblioteca system.

3) Son estructuras (Struct) y algunos de estos son int, short, bool, float, entre otros.

4) Los unsigned no pueden tener valores negativos y los signed sí pueden.

5) El valor de i no puede ser sbyte porque no está dentro de su rango (-128 a 127).

6) La diferencia es el tamaño en bits, el int es de 32 bits y el short es de 16 bits.

7) Sí se puede porque está en el rango.

8) La f es float, L es long, UL es ulong y m es decimal.

9) Porque está esperando una respuesta.

10) Cambiar los tipos de datos.

11) Console.WriteLine("C:\\Users\\juanfh\\Desktop\\MiArchivo.txt");

C2) No es el resultado esperado porque la parte de a/b se entiende como un entero, perdiéndose la parte decimal de esa división, así que hay que hacer un cast, para que en ese punto se entienda como float.

float result = (float)(a) /(float)(b) + c / d;

12) El resultado que aparece no es el esperado porque hay un desbordamiento, pues el resultado es mayor al rango que puede ocupar el tipo de variable short; por lo tanto la variable del resultado debe ser de un tipo mayor en el cual quepa el resultado.

13) La línea 1 es un vector que no tiene un tamaño asignado, mientras que la línea 2 es el mismo vector pero ya con un tamaño asignado.

14) Es un vector de tipo int al cual se le asigna el tamaño y también, de una vez, se da el valor que tiene cada espacio del vector.

P15) Porque hay una instrucción que le indica al programa a que parte del código saltar cuando se decodifique (Memoria Stack).

P16) Stack.

P17) Se libera automáticamente mediante el garbage collector.