

## LABORATORIO 1

### TRABAJO PRÁCTICO DECLARACIÓN DE VARIABLES

1-Cree un nuevo proyecto **Console** “tp3Consola\_1”, en el mismo declare:

- a. Dos variables de tipo cadena, inicialice las mismas y muestre por pantalla la información.
- b. Dos variables byte con signo, inicialice la primera de las mismas con el valor “130” y la segunda con el valor “50” – Sacar conclusiones – Mostrar por pantalla la información.
- c. Dos variables byte sin signo, inicialice la primera con el valor “300” y la segunda de la variables nombradas con 150 – Sacar conclusiones - Mostrar por pantalla la información.
- d. Dos variables short con signo, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información.
- e. Dos variables short sin signo, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información.
- f. Dos variables de tipo entero con signo, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información.
- g. Dos variables de tipo entero sin signo, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información.
- h. Dos variables de tipo entero de 8 bytes con signo, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información.
- j. Dos variables de coma flotante 4 bytes, inicialice las mismas a su criterio
- i. Dos variables de tipo entero de 8 bytes sin signo, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información.
- k. Dos variables de coma flotante 8 bytes, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información.
- l. Dos variables de coma flotante 16 bytes, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información.
- m. Dos variables verdadero/falso, inicialice las mismas a su criterio y muestre por pantalla la información

2. Cree un nuevo proyecto **Console** “tp3Consola\_2”, en el mismo declare:

- a. Dos variables de tipo entero, asígnele valor deseado.
- b. Aplique el concepto de asignación compuesta para incrementar el valor de las mismas.
- c. Muestre por pantalla el resultado de su asignación.
- d. Declare una nueva variable entera, asígnele un valor a su criterio.
- e. Aplique el concepto de asignación compuesta para decrementar el valor de la misma.
- f. Muestre por pantalla el resultado.

---

# TECNICATURA SUPERIOR EN PROGRAMACIÓN

3. Realice un nuevo aplicativo **Console** con el nombre “tp3Consola\_3”, en donde declare dos variables de tipo cadena con el siguiente nombre “nombreCliente” y “apellidoCliente”. Realice la captura de la información ingresada en la consola y luego forme un mensaje de resultado con el nombre y apellido concatenado.
4. Cree un nuevo proyecto **Console** “tp3Consola\_4”, en el mismo declare:
  - a. Dos variables de tipo entero, asígnele valor deseado.
  - b. Aplique el concepto de incremento sobre una de las variables y el concepto de decremento para la restante.
  - c. Muestre por pantalla el resultado.
5. Cree un nuevo proyecto **Console** “tp3Consola\_5”, en el mismo declare:
  - a. Una enumeración de estados “activo”, “inactivo”, “error”.
  - b. Declare una variable del tipo de la enumeración y asigne el valor a la misma según su criterio.
  - c. Muestre por pantalla el resultado de la operación.
6. Cree un nuevo proyecto **Console** “tp3Consola\_6”, en el mismo declare:
  - a. Una enumeración de colores, “Rojo”, “Amarillo”, “Azul”, “Blanco”, “Azul”.
  - b. Declare una variable del tipo de la enumeración y asigne el valor a la misma según su criterio.
  - c. Muestre por pantalla el resultado de la operación.
7. Cree un nuevo proyecto **Console** “tp3Consola\_7”, en el mismo declare:
  - a. Una estructura con el nombre “Auto” con los atributos “nombre”, “descripción”.
  - b. Declare una variable del tipo de la estructura y asigne el valor a la misma según su criterio.
  - c. Muestre por pantalla el resultado de la operación.
  - d. Declare una nueva estructura con el nombre “Persona” y con los atributos “nombre”, “apellido”
  - e. Declare una variable del tipo de la estructura y asigne el valor a la misma según su criterio.
  - f. Muestre por pantalla el resultado de la operación.
8. Cree un nuevo proyecto **Console** “tp3Consola\_8”, en el mismo declare:
  - a. Dos variables, una de tipo entero de 8 bytes y un entero de 4 bytes.
  - b. Aplique un cast al tipo entero de 8 bytes para convertirlo explícitamente en uno de 4 bytes.
  - c. Muestre un mensaje de la realización de la operación.