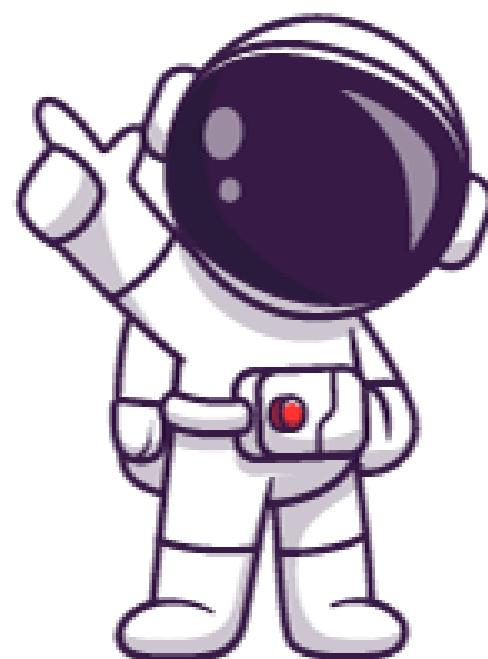


ALERTA

SIGA LAS INSTRUCCIONES
PARA ARREGLAR LA NAVE

RECUERDA

- Las cadenas de texto con **String**
- Los caracteres con **char**
- Los numeros enteros con **int**
- Los numeros decimales con **double**
- Las variables que toman verdadero o falso con **boolean**





JAVA



PHP



C++



Python



JavaScript



Visual Basic

Usuario



Ajustes



Cerrar sesión

¡MISIÓN COMPLETADA!



Gemunu Libre 64 - Titulo

Gemunu Libre 35 - Mini titulo

Gemunu Libre 32 - Texto

Gemunu Libre 20 - Descripción

Gemunu Libre 16 - Mini texto

#D192DB #EB7171

#DDB4D6 #94E59C

#DA54DD #FFBD10

#855888 #C11414



Bienvenido

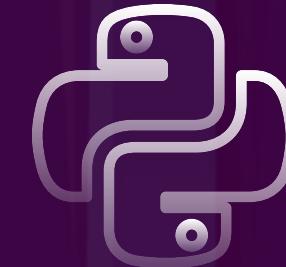
Usuario

Contraseña

[Registrarse](#) [Acceder](#)



Seleciona tu lenguaje de programación







POLÍTICA DE PRIVACIDAD PARA APLICACIONES WEB

Fecha última actualización: 11/11/2023

De conformidad con el Reglamento (UE) 2016/679, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (Reglamento General de Protección de Datos - RGPD), Alan Turing S.L.N.E, informa a los usuarios de la aplicación Código Rojo (en adelante, la Aplicación), acerca del tratamiento de los datos personales, que ellos voluntariamente hayan facilitado durante el proceso de registro, acceso y utilización del servicio.

1. IDENTIFICACIÓN DEL RESPONSABLE DEL TRATAMIENTO.

Alan Turing S.L.N.E, con CIF/NIF nº: A8529326T y domicilio a efectos de notificaciones en: Xyz e inscrita en el Registro Mercantil de Santander Tomo 6, Folio 6, Sección ^a, Hoja 6, inscripción ^a (en adelante, el Responsable del Tratamiento), es la entidad responsable del tratamiento de los datos facilitados por los clientes de la Aplicación (en adelante, el/los Usuario/s).

2. FINALIDAD DEL TRATAMIENTO DE DATOS.

Para proceder al registro, acceso y posterior uso de la Aplicación, el Usuario deberá facilitar -de forma voluntaria-, datos de carácter personal (esencialmente, identificativos y de contacto), los cuales serán incorporados a soportes automatizados titularidad de Alan Turing S.L.N.E.

La recogida, almacenamiento, modificación, estructuración y en su caso, eliminación, de los datos proporcionados por los Usuarios, constituirán operaciones de tratamiento llevadas a cabo por el Responsable, con la finalidad de garantizar el correcto funcionamiento de la Aplicación, mantener la relación de prestación de servicios y/o comercial con el Usuario, y para la gestión, administración, información, prestación y mejora del servicio.

Los datos personales facilitados por el Usuario -especialmente, el correo electrónico o e-mail- podrán emplearse también para remitir boletines, así como comunicaciones comerciales de promociones y/o publicidad de la Aplicación, siempre y cuando, el Usuario haya prestado previamente su consentimiento expreso para la recepción de estas comunicaciones vía electrónica.

3. LEGITIMACIÓN.

El tratamiento de los datos del Usuario, se realiza con las siguientes bases jurídicas que legitiman el

Bienvenido

Rocío

**** * * * *

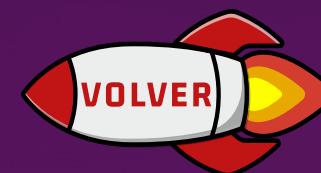
[Registrarse](#) [Acceder](#)



Java

Lenguaje de programación de alto nivel, orientado a objetos.

Usado en web, móvil y sistemas integrados



Una maquina virtual (JVM) ejecuta el código



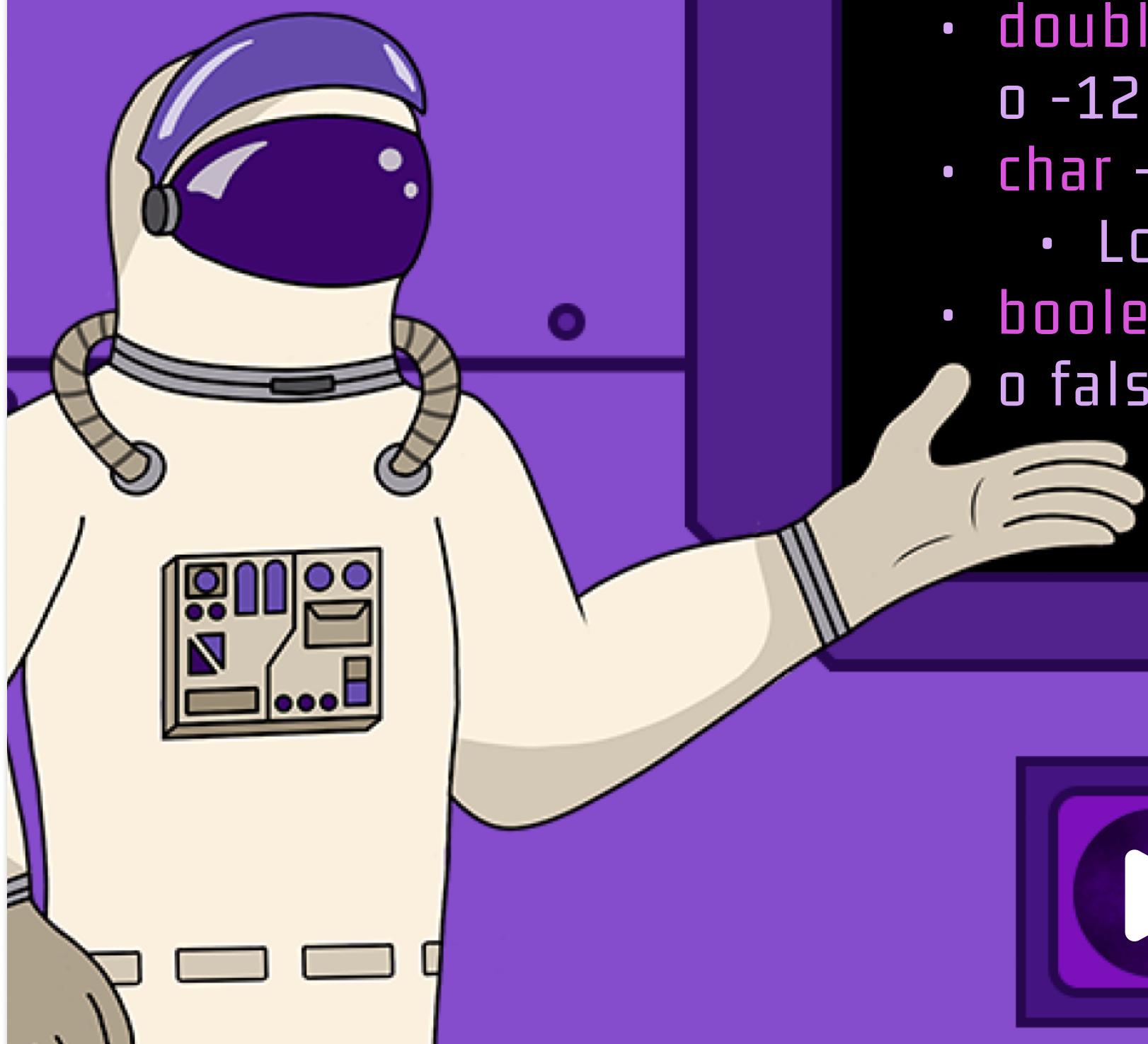
Tiene una biblioteca con funciones y utilidades



En Java existen diferentes tipos de variables, por ejemplo:

- **String** - Almacena una cadena de texto, como "Hola"
 - Los valores deben estar entre comillas dobles
- **int** - Almacena números enteros, sin decimales, como 152 o -152
- **double** - Almacena números con decimales, como 12.99 o -12.99
- **char** - Almacena caracteres individuales, como 'A' o 'z'
 - Los valores deben estar entre comillas simples
- **boolean** - Almacena valores booleanos, como verdadero o falso (true o false)

PULSA ► PARA COMENZAR...





POLÍTICA DE COOKIES

En esta web se utilizan cookies de terceros y propias para conseguir que tengas una mejor experiencia de navegación, puedes compartir contenido en redes sociales y para que podamos obtener estadísticas de los usuarios.

Puedes evitar la descarga de cookies a través de la configuración de tu navegador, evitando que las cookies se almacenen en su dispositivo.

Como propietario de este sitio web, te comunico que no utilizamos ninguna información personal procedente de cookies, tan sólo realizamos estadísticas generales de visitas que no suponen ninguna información personal.

Es muy importante que leas la presente política de cookies y comprendas que, si continúas navegando, consideraremos que aceptas su uso.

Según los términos incluidos en el artículo 22.2 de la Ley 34/2002 de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico, si continúas navegando, estarás prestando tu consentimiento para el empleo de los referidos mecanismos.

Entidad Responsable

La entidad responsable de la recogida, procesamiento y utilización de tus datos personales, en el sentido establecido por la Ley de Protección de Datos Personales es la página Código Rojo, propiedad de Alan Turing – C. Vargas, 65, 39010 Santander, Cantabria.

¿Qué son las cookies?

Las cookies son un conjunto de datos que un servidor deposita en el navegador del usuario para recoger la información de registro estándar de Internet y la información del comportamiento de los visitantes en un sitio web. Es decir, se trata de pequeños archivos de texto que quedan almacenados en el disco duro del ordenador y que sirven para identificar al usuario cuando se conecta nuevamente al sitio web. Su objetivo es registrar la visita del usuario y guardar cierta información. Su uso es común y frecuente en la web ya que permite a las páginas funcionar de manera más eficiente y conseguir una mayor

Bienvenido



Usuario



Contraseña



Repetir contraseña



Iniciar sesión con Google

Registrarse



Selecciona el nivel de dificultad:

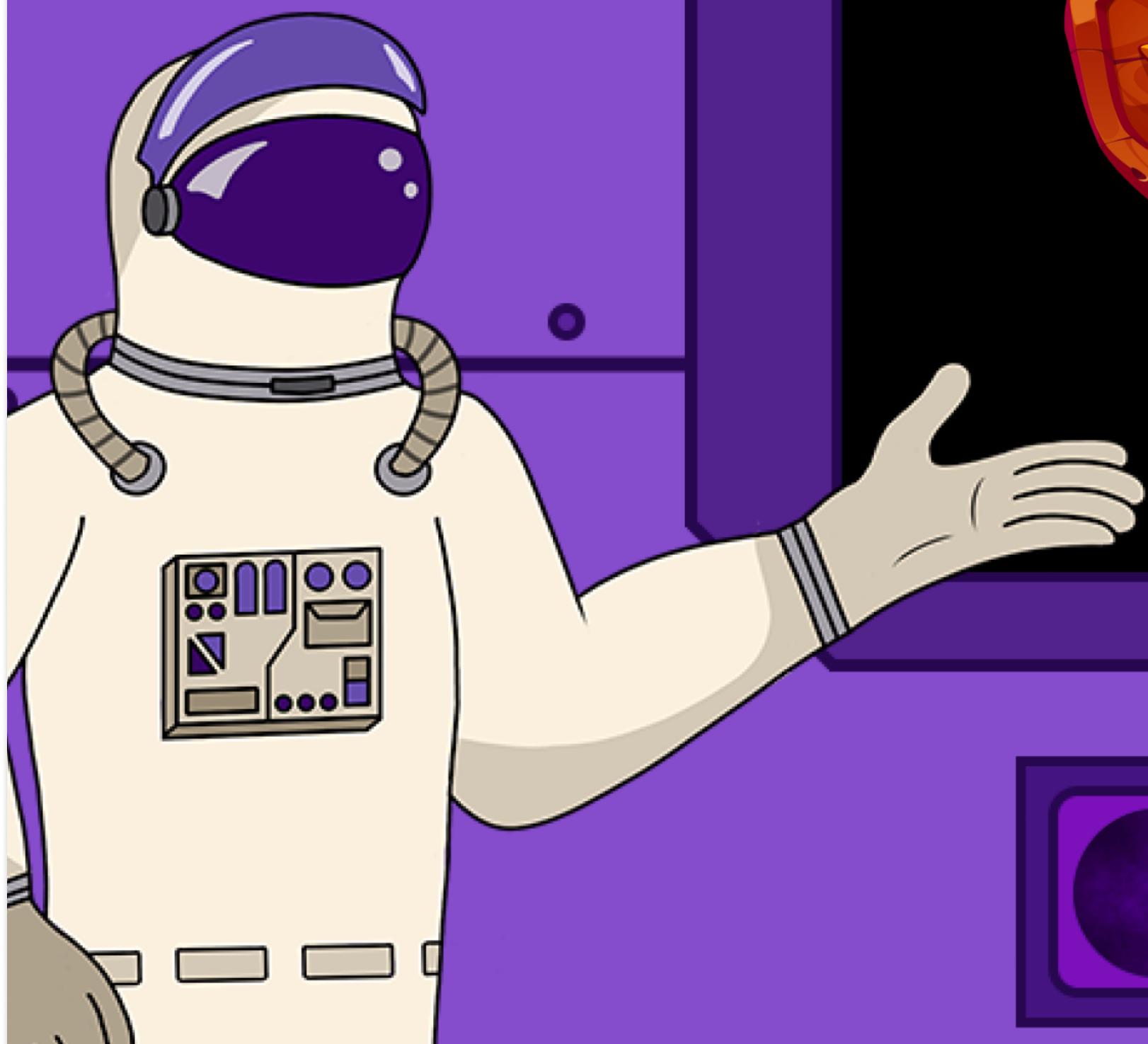
PILOTO

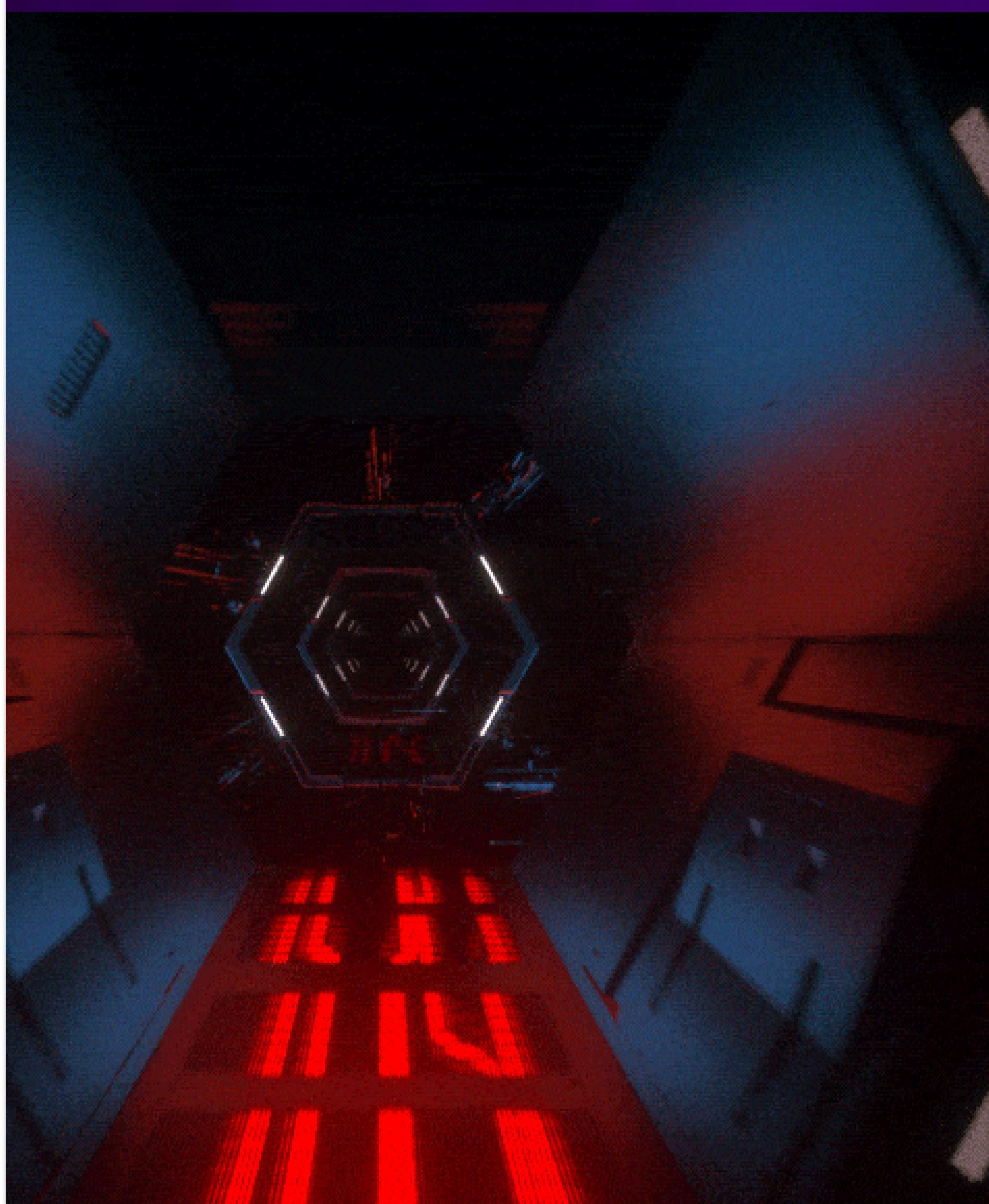


ESPECIALISTA



COMANDANTE





/* Error en el inventario de la nave.
Sigue las instrucciones para arreglarla.*/

//Declara las siguientes variables e inícialas:

//Crea una variable llamada litros y asígnala el valor de 500

 = ;

//Crea una variable llamada gKelvin y asígnala el valor de 173,15

 = ;

//Crea una variable llamada tipoCombustible y asígnala el valor de B.

 = ;

//Crea una variable llamada piloto y asígnala el valor de Michael Collins.

 = ;

//Crea una variable llamada error y asígnala el valor de false.

 = ;



AYUDA

CORREGIR



¡Hola a todos!

Somos un grupo de jóvenes desarrolladores con un sueño: hacer que la programación sea accesible para todos.

¿Esa es
Laika?...



Nuestro Objetivo:

Una aplicación web diseñada para enseñar a cualquier persona a programar, sin importar su nivel de experiencia.

¡Sí, soy!



Conoce a nuestro equipo:

Marta ha utilizado su maestría en diseño para integrar principios estéticos y hacer que la experiencia de aprendizaje sea tan hermosa como instructiva.

Álvaro ha infundido magia en cada interacción para crear una interfaz que no solo es intuitiva sino también envolvente.



/* Error en el inventario de la nave.
Sigue las instrucciones para arreglarla.*/

//Declara las siguientes variables e inícialas:

//Crea una variable llamada litros y asígnala el valor de 500

int litros = 500 ;

//Crea una variable llamada gKelvin y asígnala el valor de 173,15

double gKelvin = 173.15 ;

//Crea una variable llamada tipoCombustible y asígnala el valor de B.

char tipoCombustible = "B" ;

//Crea una variable llamada piloto y asígnala el valor de Michael Collins.

String piloto = 'Michael Collins' ;

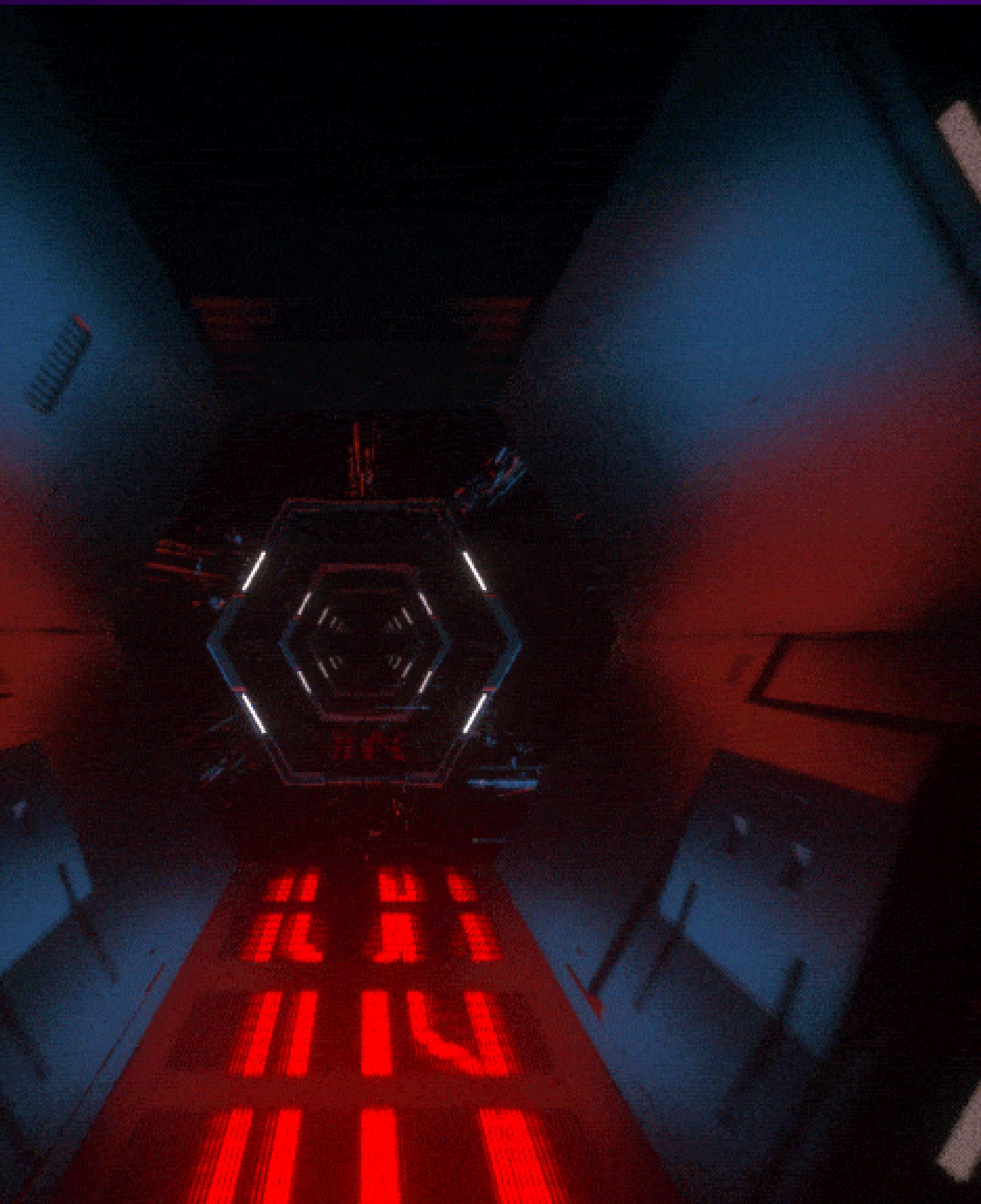
//Crea una variable llamada error y asígnala el valor de false.

boolean error = false ;



AYUDA

CORREGIR



/* Error en el inventario de la nave.
Sigue las instrucciones para arreglarla.*/

//Declara las siguientes variables e inícialas:

//Crea una variable llamada litros y asígnala el valor de 500

int litros = 500 ;

//Crea una variable llamada gKelvin y asígnala el valor de 173,15

double gKelvin = 173.15 ;

//Crea una variable llamada tipoCombustible y asígnala el valor de B.

char tipoCombustible = 'B' ;

//Crea una variable llamada piloto y asígnala el valor de Michael Collins.

String piloto = "Michael Collins" ;

//Crea una variable llamada error y asígnala el valor de false.

boolean error = false ;

AVANZAR