

TP2

Introducción a C#

Mostrar datos por pantalla

- 1) Realizar el programa "Hola mundo".
- 2) Realizar un programa que muestre tu nombre en la 1° línea y tu apellido en la 2° línea. No se deben ingresar datos.

Variables

- 3) Crear una variable llamada **edad** e inicializarla con el valor de tu edad. Mostrar por pantalla el mensaje "Tu edad es **edad**" mostrando el número almacenado.
- 4) Crear tres variables enteras y asignarles diferentes valores de 2 cifras. Luego mostrar por pantalla los 3 números.

Ingreso de datos

- 5) Crear por separado cada programa, que realice y muestre como resultado el texto que se muestra.
Los valores señalados entre corchetes son los ingresados por el usuario en el paso anterior indicado.
Se debe respetar los saltos de línea como aparecen en los ejemplos.
Cada texto entre comillas, debe aparecer en una línea de código distinta (combinar el uso de *Write* y *WriteLine*).

- a) "¿Cómo te llamás?"

Ingresar nombre

"Buenas tardes [**nombre**]"

- b) **Ingresar nombre**

"Hola"

"Buenas tardes"

"Mi nombre es [**nombre**]"

"Saludos"

c) "Hola "

"Buenas tardes" "¿Cuál es tu nombre?"

Ingresar nombre

"Saludos, [nombre]. Hasta luego."

d) "Hola, buen día"

"¿Cuál es tu nombre?"

Ingresar nombre

"¿Cuál es tu edad?"

Ingresar edad

"¿Cuál es tu curso?"

Ingresar curso

"Hola [nombre], tu edad es [edad] y estás en [curso]"

"Que tenga buenos días"

Operadores matemáticos

6) Mostrar por pantalla el siguiente mensaje, respetando lo indicado en el punto anterior.

"Hola, buen día"

"Ingrese la edad para saber cuántos años tendrá en una década"

Ingresar edad

"Tendrá [nueva edad] en una década"

"Hace un año tenía [edad anterior]"

7) ¿Qué resultado imprimirán por pantalla los siguientes códigos? **Responder sin probar el código:**

- a) Console.WriteLine(3+4*5);
- b) Console.WriteLine(3+(4*5));
- c) Console.WriteLine("3+4*5");
- d) Console.WriteLine((3+4)*5);
- e) Console.WriteLine(-3+4*5);
- f) Console.WriteLine(-(3+4*5));
- g) Console.WriteLine(3+"4*5");

8) Declarar e inicializar las siguientes variables:

a=0 b=1 c=10 d=100

Mostrar dichas variables para que se muestren por pantalla los siguientes mensajes. Solo se podrá utilizar una vez cada variable por consigna y deberán usarse todas.

- a) 110
- b) 10100
- c) 101000
- d) 9
- e) 1000
- f) -11
- g) -101
- h) 89
- i) 0
- j) 1
- k) 91
- l) -999
- m) -89
- n) -91