

Clase 2

Introducción a Arduino



Agenda



TIPOS DE DATOS

VARIABLES Y
CONSTANTES

METODOS

FUNCIONES

Variables

Las variables son posiciones en memoria donde se almacenan los diferentes valores que se le asigna o que toman durante la ejecución del programa.

Constantes

Al igual que las variables son posiciones en memoria donde se almacenan los diferentes valores que se le asigna sin embargo una vez asignado el valor este no puede cambiar durante toda la ejecución del programa.

Tipos de datos

Cada lenguaje de programación puede trabajar con muchos tipos de datos. Pero de todos ellos, siempre tendremos los tipos primitivos de datos. Éstos están incorporados al lenguaje de programación

Tipos de datos primitivos

- **int**: Este tipo de datos representa cualquier número sin decimales, ya sea positivo o negativo.
- **float**: Tipo de datos para números de punto flotante, un número que tiene un punto decimal.
- **double**: Número de coma flotante de doble precisión. En Uno y otras placas basadas en ATMEGA, ocupa 4 bytes. Es decir, la implementación doble es exactamente igual que la flotante, sin ganar en precisión. En Arduino Due, los dobles tienen una precisión de 8 bytes (64 bits).
- **char**: Un tipo de datos utilizado para almacenar un valor de carácter. Los caracteres literales se escriben entre comillas simples, así: 'A'

Funciones

Conjunto de instrucciones que realiza una tarea o calcula un valor, pero para que un procedimiento califique como función, debe tomar alguna entrada y devolver una salida donde hay alguna relación obvia entre la entrada y la salida. Para usar una función, debes definirla en algún lugar del ámbito desde el que deseas llamarla.

Metodo

Conjunto de instrucciones que realiza una tarea sin retornar un valor.

Gracias por su atención