Clase 1 Semana 8

Sebastian Villeda

Carné: 1032625

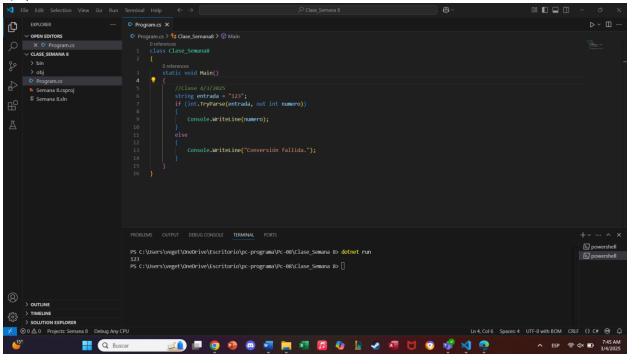
Universidad Rafael Landívar

Pensamiento Computacional

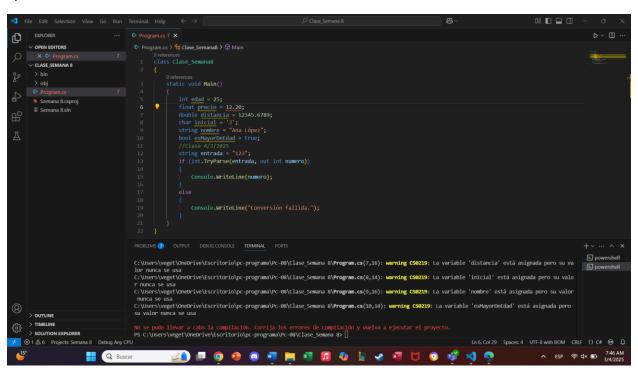
Luis Rojas

4 de marzo de 2025

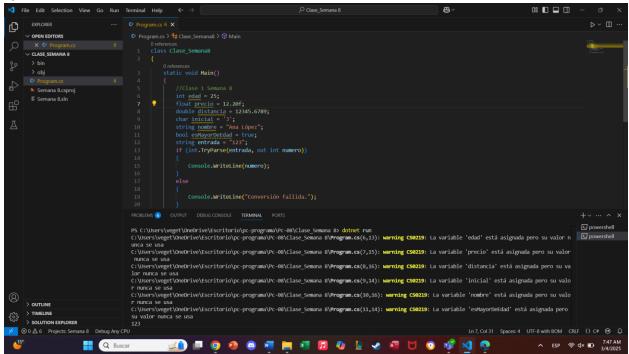
1)Tipo de Variable



2) Float

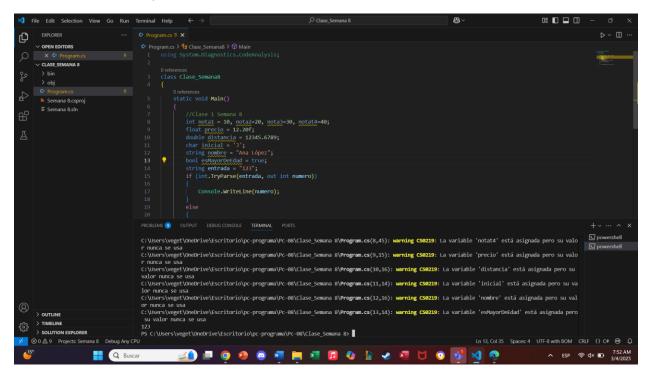


3) Uso correcto del Float

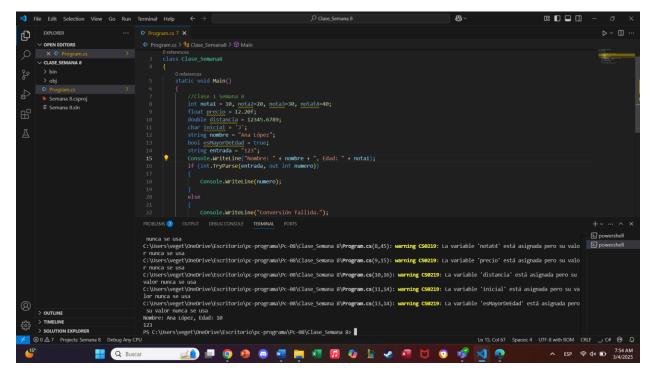


Se debe de colocar f al lado del número si es un float, porque el float sigue su propia nomenclatura, si no se coloca lo marcara como incorrecto, además utiliza menos memoria que el double y coloca más decimales, pero el double es más exacto.

4) Declaración de múltiples varias en una línea

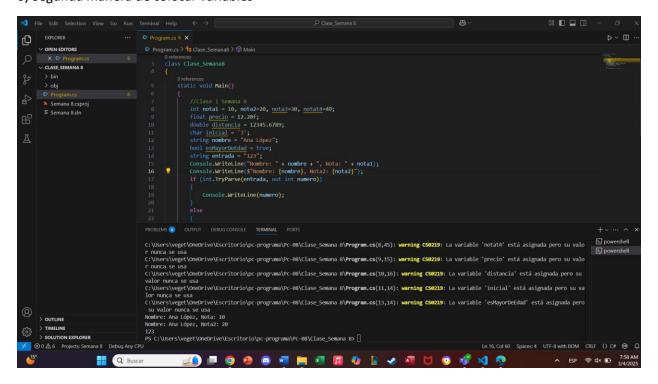


5) Interpretación de texto



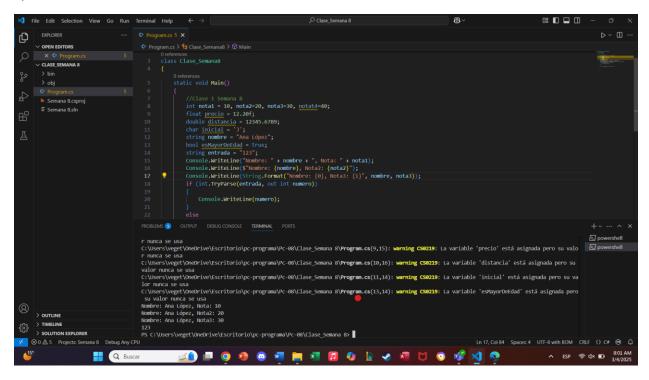
Los valores que marca con otro color, tipo un azul más oscuro es porque las variables no se están utilizando y solo están utilizando memoria y no tienen un propósito. Además, a la hora de colocar el Console.Writeline se pued4en concatenar las variables (juntar) haciendo uso de un +.

6) Segunda manera de colocar variables



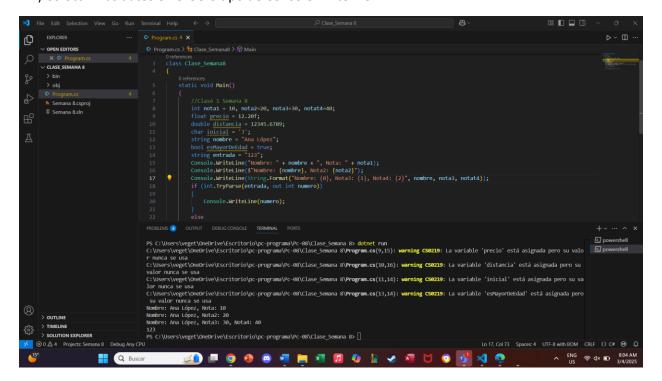
Hay otra forma de colocar el Console. Writeline que es colocando (\$ "Texto" (variable));

7) Tercera forma de colocar datos en Console.Writeline

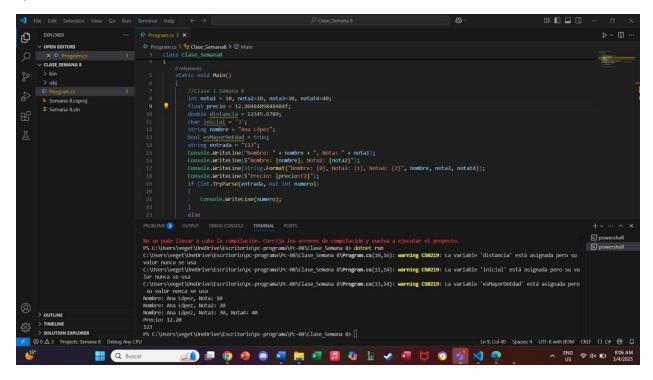


El otro tipo de colocar el Console.Writeline(String.Format("Texto" {orden de la variable}, variable));

7.1) Colocar mas datos en el 3ero tipo de Console. Writeline



8) Delimitar decimales



Se aproximo el valor en con F2 ya que se limitó a 2 decimales

9) Parámetro de salida

