

```
"""
```

Resumen simplificado de lo esencial

```
"""
```

```
# Sintaxis Basica
```

```
# Python "indenta" los bloques de codigo
```

```
# Diferencia tambien mayusculas de minusculas
```

```
# Variable
```

```
# es un contenedor de elementos
```

```
# es un indentificador para ubicar elementos guardado en la memoria sphinx-quickstart
```

```
# La variable siempre se declaran antes de ser utilizadas
```

```
# tambien deben ser iniciadas
```

```
int = 1
```

```
float = 1.1
```

```
string = "hola"
```

```
boolean = True # False
```

```
# aunque sean vacios hay que indicar valores
```

```
string = ""
```

```
int = 0
```

```
lista = []
```

```
# Operadores
```

```
# los hay de diferentes tipos:
```

```
# -- matematico --
```

```
# suma (+), resta (-), etc
```

```
# el signo + permite concatenar strings
```

```
saludo= "buenas" + " " + "tardes"
```

```
repeticon = "hola " * 3 # "hola hola hola"
```

```
# -- comparativos --
```

```
# == (igual), != (diferente), > (Mayor), >= (mayor o igual), < (menos), <= (menor o igual)
```

```
# siempre devuelven valor booleano
```

```
# tambien podemos comparar strings
```

```
print("Hola" > "hola") # las mayus son mas grandes que las minusculas = True
```

```
# -- asignacion --
```

```
# = (asignacion), += (suma y asigna), -= (resta y asigna)
```

```
int = 5
```

```
int = int + 5 # es lo mismo que int += 5
```

```
int += 5 # Optimiza un poco las variables
```

```
num_str = "5"
```

```
num_int = int(num_str) # casting -> convierte un string a un entero
```

```
num_5 = 5 # es un entero
```

```
num_5_str = str(num_5) # casting -> convierte un entero a un string
```

```
# Estructura de control  
# hay de diferentes tipos  
# -- condicionales --
```

```
# if condicion: -> ejecutara el codigo si la condicion es verdadera  
# if condicion: / else: (para todo lo demas)  
# if condicion: / elif condicion:  
# if condicion: / elif condicion: / else
```

```
# match variable:  
# case valor: -> si la variable tiene el valor indicado  
#     se ejecuta el codigo siguiente  
# case _: -> equivale a "default" o un else
```