

Auto:

Especificador de Almacenamiento de clases para variables temporales.

Double:

Declara variables y arrays de coma flotante y doble precisión.

Int:

Especificador para variables y arrays de enteros.

Struct:

Representa tipo de datos de estructura que Reagrupa variables y o funciones.

Unsigned:

Se Utiliza para tipos de datos de enteros que le dice al compilador que solamente se va a utilizar para el almacenamiento de valores negativos. Dobra el valor máximo que se puede usar en esa variable.

Else:

Controla el flujo de ejecución con sentencias. Va comúnmente acompañado de if, donde cuando se Utiliza else se da a mención de que qué se debe de hacer una ejecución secundaria.

Do:

Se utiliza para construir bucles interactivos las cuales las Instrucciones del cuerpo del bucle se ejecutan hasta que la condición se evalúa a Falso (0).

If:

Se utiliza para ejecutar ciertas condiciones. Se puede utilizar if sola o con else. Es como el if del punto gramatical anglosajón.

Static:

Declaración de variable con valor infinito.

While:

Permite construir un bucle cuyas sentencias anteriores se ejecutan hasta que una condición o expresión se haga falsa.

Const:

Se utiliza para indicar que la variable que le procede no puede ser modificada una vez haya sido iniciada pero se le puede dar un valor cuando se Declara.

Float:

Declara variables con coma. Números con sus decimales.

Short:

Calificador para variables enteras con o sin signo.

Break:

Permite salir del bucle do, while o for. También es utilizado para salir de una sentencia switch.

Continue:

Se utiliza para la ejecución de un bucle. Es equivalente a el goto en la ejecución. Afecta al bucle más interno en el que aparece.

For:

Inicializa e incrementa variables contadoras.

Extern:

Especifica el tipo y nombre de una variable e implica que la definición de la variable se encuentra en otra parte.

Return:

Se utiliza para detener la función de un método pero aquí según se le dise "función" por el español.

Unión:

Se utiliza para almacenar diferentes elementos de datos en en la misma posición.

Long:

Tipo de dato para declarar variables enteros que ocupan dos veces más bytes que los enteros de tipo short.

Switch:

Se utiliza para realizar una Bifurcación múltiple, dependiendo del valor de la expresión.

Case:

Sirve para etiquetar los diferentes casos de la sentencia switch .

Enum:

Tipo de datos de valor enteros que pueden tomar sus valores de una lista de constantes enumerados.

Register:

Especificador de almacenamiento para tipo de datos enteros, utilizados para informar al compilador de que el acceso a los datos debe de ser tan rápido como sea posible. El compilador almacenar los datos enteros en un registro de la CPU en lugar de situarlos en memoria.

Typedef:

Se utiliza para dar un nuevo nombre a un dato existente. Esta característica mejora la legibilidad de un programa.

Char:

Tipo de dato incorporado en C++ se puede utilizar char para declarar variables Character. Tiene un rango de 0 a 255 en Código ASCII.

Signed:

Se utiliza para indicar que los datos almacenados en un tipo entero tienen signo.

le)

Signed char de -127 a 127

Unsigned char de 0 a 255

Void:

se utiliza para indicar la no existencia de un 2valor de retorno o argumentos en una declaración y definición de una función.

También se puede utilizar para declarar un puntero a cualquier tipo de objeto dado.

Default:

Se utiliza en la sentencia switch para marcar el código que se ejecutará cuando ninguna de las etiquetas de case corresponde con la expresión switch.

Goto:

Produce un salto en la ejecución del programa a una etiqueta de la función actual. Su uso no esta recomendado más que para situaciones excepcionales tales como la salida del bucle más interior perteneciente a una serie se bucles anidados.

Sizeof:

Utiliza almacenamiento para almacenar una variable particular o tipo de datos. Cuando se aplica a una variable, devuelve el tamaño del objeto referenciado. Y a una clase, el tamaño del objeto de esa clase.

Volatile:

Se utiliza para indicar qué la variable qué sigue se puede modificar por factores externos al control del programa. Ie. Reloj en tiempo real.

Observaciones:

Me di cuenta que unas funciones son iguales y cunplen el mismo objetivo entre los 2 lenguajes: C# y C++. Tales como float, que sirve para poner numero con decimales,int para numeros enteros, return para regresar o terminar un cierto valor.

Conclusion:

Se debe de estudiar cada palabra asignada para poder saber mas a fondo su uso en el IDE. Para eso se puede usar las fuentes de consulta o incluso si se llegara a programar el Unreal o Unity hay una documentation que es un libreria de consulta. Cada tipo de palabra asignada tiene un objetivo pero se pueden incorporar otras palabras que pueden cunplir el mismo motivo, ie, char en C++ puede remplazar a cualquier tipo de variable asignada igual que var en C#.

