

# **ARGUMENTOS Y TIPOS DE RETORNO**





1.

## TIPOS DE RETORNO

## FINAL DE UN MÉTODO

- ▶ Completar sus sentencias
- ▶ **return ...;**
- ▶ Error (excepción)

Los métodos que *no devuelven nada* deben devolver **void**.

# TIPO DE RETORNO PRIMITIVO

- ▶ int, char, boolean, ...
- ▶ También podemos devolver un array (multidimensional)

```
public class Rectangulo {  
  
    //atributos y otros métodos  
    public float getArea() {  
        return base*altura;  
    }  
  
}
```

## TIPO DE RETORNO CLASE

- ▶ Cualquier clase definida por Java o por nosotros.
- ▶ También podemos devolver un array (multidimensional)

```
public class Rectangulo {  
  
    //atributos y otros métodos  
    public Punto[] getPuntos() {  
  
    }  
  
}
```



2.

**PASO DE  
ARGUMENTOS**

# ARGUMENTOS DE UN MÉTODO

- ▶ Puede no recibir argumentos
- ▶ El máximo es 255
- ▶ Tipos primitivos, arrays o clases

```
public Rectangulo rectanguloDePuntos(Punto[] esquinas) {  
    //...cuerpo del método...  
}
```

# NÚMERO ARBITRARIO DE ARGUMENTOS DE UN MÉTODO

- ▶ Métodos que no sabemos a priori cuantos argumentos de un mismo tipo van a recibir.
- ▶ Se les conoce como *varargs*.
- ▶ Notación de ...
- ▶ Internamente, funciona como un array

```
public Poligono poligonoDePuntos(Punto... esquinas) {  
    int numeroLados = esquinas.length;  
    //...cuerpo del método...  
}
```