

EJERCICIO 2

2. Si x , y , z son variables de tipo double con valores $x = 88$, $y = 3.5$, $z = -5.2$, determina el valor de las siguientes expresiones aritméticas. Obtén el resultado de cada expresión con un máximo de cuatro decimales.

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| a) $x + y + z$ | b) $2 * y + 3 * (x - z)$ |
| c) x / y | d) $x \% y$ |
| e) $x / (y + z)$ | f) $(x / y) + z$ |
| g) $2 * x / 3 * y$ | h) $2 * x / (3 * y)$ |
| i) $x * y \% z$ | j) $x * (y \% z)$ |
| k) $3 * x - z - 2 * x$ | l) $2 * x / 5 \% y$ |
| m) $x - 100 \% y \% z$ | n) $x - y - z * 2$ |

```

14 de cuatro decimales.
15 */
16
17 let x: Double = 88
18 let y: Double = 3.5
19 let z: Double = -5.2
20
21 // a) x + y + z
22 let resultado_a = x + y + z
23 print("a) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_a))")
24
25 // b) 2 * y + 3 * (x - z)
26 let resultado_b = 2 * y + 3 * (x - z)
27 print("b) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_b))")
28
29 // c) x / y
30 let resultado_c = x / y
31 print("c) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_c))")
32
33 // d) x % y
34 let resultado_d = x.truncatingRemainder(dividingBy: y)
35 print("d) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_d))")
36
37 // e) x / (y + z)
38 let resultado_e = x / (y + z)
39 print("e) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_e))")
40
41 // f) (x / y) + z
42 let resultado_f = (x / y) + z
43 print("f) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_f))")
44
45 // g) 2 * x / 3 * y
46 let resultado_g = 2 * x / (3 * y)
47 print("g) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_g))")
48
49 // h) 2 * x / (3 * y)
50 let resultado_h = 2 * x / (3 * y)
51 print("h) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_h))")
52
53 // i) x * y % z
54 let resultado_i = x * y % z
55 print("i) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_i))")
56
57 // j) x * (y % z)
58 let resultado_j = x * (y % z)
59 print("j) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_j))")
60
61 // k) 3 * x - z - 2 * x
62 let resultado_k = 3 * x - z - 2 * x
63 print("k) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_k))")
64
65 // l) 2 * x / 5 % y
66 let resultado_l = 2 * x / 5 % y
67 print("l) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_l))")
68
69 // m) x - 100 % y % z
70 let resultado_m = x - 100 % y % z
71 print("m) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_m))")
72
73 // n) x - y - z * 2
74 let resultado_n = x - y - z * 2
75 print("n) Resultado: \(String(format: "%.4f", resultado_n))")
76
77 Program ended with exit code: 0
  
```

a) Resultado: 86.3000
b) Resultado: 286.6000
c) Resultado: 25.1429
d) Resultado: 0.5000
e) Resultado: -51.7647
f) Resultado: 19.9429
g) Resultado: 16.7619
h) Resultado: 16.7619
i) Resultado: 1.2000
j) Resultado: 308.0000
k) Resultado: 93.2000
l) Resultado: 0.2000
m) Resultado: 86.0000
n) Resultado: 94.9000
 Program ended with exit code: 0

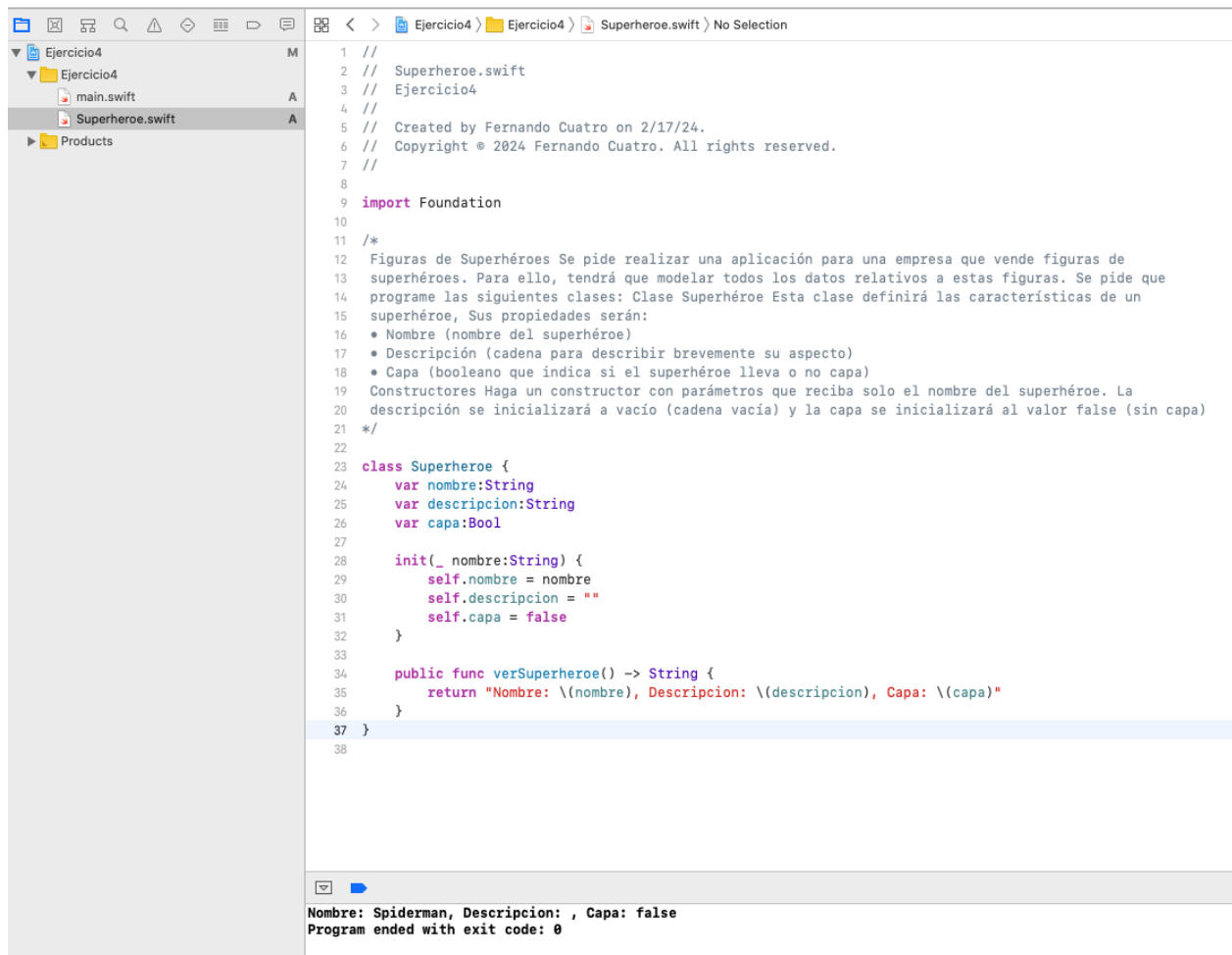
EJERCICIO 4

Ejercicio 4

Figuras de Superhéroes Se pide realizar una aplicación para una empresa que vende figuras de superhéroes. Para ello, tendrá que modelar todos los datos relativos a estas figuras. Se pide que programe las siguientes clases: Clase Superhéroe Esta clase definirá las características de un superhéroe, Sus propiedades serán:

- Nombre (nombre del superhéroe)
- Descripción (cadena para describir brevemente su aspecto)
- Capa (booleano que indica si el superhéroe lleva o no capa)

Constructores Haga un constructor con parámetros que reciba solo el nombre del superhéroe. La descripción se inicializará a vacío (cadena vacía) y la capa se inicializará al valor false (sin capa)



```
1 //
2 // Superhero.swift
3 // Ejercicio4
4 //
5 // Created by Fernando Cuatro on 2/17/24.
6 // Copyright © 2024 Fernando Cuatro. All rights reserved.
7 //
8
9 import Foundation
10
11 /*
12 Figuras de Superhéroes Se pide realizar una aplicación para una empresa que vende figuras de
13 superhéroes. Para ello, tendrá que modelar todos los datos relativos a estas figuras. Se pide que
14 programe las siguientes clases: Clase Superhéroe Esta clase definirá las características de un
15 superhéroe, Sus propiedades serán:
16 • Nombre (nombre del superhéroe)
17 • Descripción (cadena para describir brevemente su aspecto)
18 • Capa (booleano que indica si el superhéroe lleva o no capa)
19 Constructores Haga un constructor con parámetros que reciba solo el nombre del superhéroe. La
20 descripción se inicializará a vacío (cadena vacía) y la capa se inicializará al valor false (sin capa)
21 */
22
23 class Superhero {
24     var nombre:String
25     var descripcion:String
26     var capa:Bool
27
28     init(_ nombre:String) {
29         self.nombre = nombre
30         self.descripcion = ""
31         self.capa = false
32     }
33
34     public func verSuperhero() -> String {
35         return "Nombre: \(nombre), Description: \(descripcion), Capa: \(capa)"
36     }
37 }
38
```

Nombre: Spiderman, Description: , Capa: false
Program ended with exit code: 0