



## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS - UNALMED 2024 -2

### Preguntas de análisis

- A. Según el siguiente código, indique qué se imprime por consola y explique el porqué de cada línea donde se imprime.

char : Entra a int: 103 Tipo de dato char entra a su inmediatamente superior que es int, por eso entra al método int

short : Entra a int: 2 Tipo de dato short entra a su inmediatamente superior que es int, por eso entra al método int

byte : Entra a int: 1 Tipo de dato byte entra a su inmediatamente superior que es int, por eso entra al método int

long : Entra a double: 9.99999999E8 Tipo de dato long entra a su inmediatamente superior que es double, por eso entra al método double

integer : Entra a int: 51232 Tipo de dato integer entra a su inmediatamente superior que es int, por eso entra al método int

double : Entra a double: 12.4 Tipo de dato double entra a su mismo tipo de dato, por eso entra al método double

float : Entra a double: 5.650000095367432 Tipo de dato float entra a su inmediatamente superior que es double, por eso entra al método double

- B. Realice los siguientes cambios, teniendo siempre como referencia el código inicial.

Explique cómo y por qué cambia lo que se imprime por pantalla.

- Active la función que recibe un short.
- Active la función que recibe un float.
- Comente la función que recibe un double y active la que recibe un float.
- Comente todas las funciones, excepto la que recibe un double.

Cambia porque ya hay un método definido que recibe cada tipo de dato e imprime el mismo tipo de dato