

Jesús Camilo Miranda A

Solución Ejercicio 2 java

https://elcodigoascii.com.ar/#google_vignette

A) char: Entra a int: 103. En esta primera línea le estamos pasando a la función la variable de tipo char llamada c y que es igual a g, esta nos retorna un valor numérico asociado a esta letra en el código ASCII para esta ocasión.

short: Entra a int: 2 En el segundo renglón le estamos pasando a la función la variable de tipo short llamada s y que es igual a 2, esta nos retorna su valor de definición que será 2 también.

byte: Entra a int: 1 En esta ocasión al igual que en las anteriores, le pasamos una variable de tipo byte la cual se llama b y esta nos retornara su valor de definición que es igual a 1.

Long: Entra a doublé: 9.99999999E8. Para el caso 4 el programa nos imprime el valor correspondiente a la variable l de tipo Long, la función retorna su mismo valor.

integer: Entra a int: 51232 Para el caso 4 el programa nos imprime el valor correspondiente a la variable i de tipo integer, la función retorna su mismo valor.

doublé: Entra a doublé: 12.4 al igual que en los casos anteriores nos esta retornando el valor de la variable d, la cual es de tipo doublé.

float: Entra a doublé: 5.650000095367432, En esta ocasión la función nos retorna el valor de la variable f de tipo float con la excepción que lo redondea a un doble

B) Estos cambios afectan debido a la sobrecarga de métodos y jerarquía de los tipos de datos, para este caso se definen varios métodos con diferentes parámetros, y el compilador al final es el que decide que método es adecuado para cada parámetro.

Si activamos la función que recibe un short obtenemos:

- short: Entra a short: 2 (en lugar de Entrar a int: 2)

-si activamos la función que recibe un float:

Obtenemos que ahora float: Entra a float: 5.65 (en lugar de Entra a doublé: 5.65)

Ahora si Comentamos la función que recibe un doublé y activamos la que recibe un float obtendremos:

- doublé: Entra a float: 12.4 (en lugar de Entra a doublé: 12.4)

Si Comentamos todas las funciones, excepto la que recibe un doublé:

El programa imprimirá la línea correspondiente a doublé: Entra a doublé: 12.4

