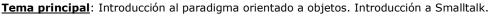
Guía de ejercitación nro. 2





Objetivos:



- Conocer el uso básico de las principales ventanas de Pharo 8.0: System Browser, Playground y Transcript. Inspección de objetos.
- Comprender la capacidad de los objetos en responder a mensajes.
- Identificar los tipos de mensajes.
- Analizar la prioridad en el envío de mensajes.

Temas específicos: Ventanas Playground, Transcript, System Browser, Inspección. Jerarquía de clases predefinidas. Objetos y mensajes. Tipos de mensajes. Evaluación de expresiones.

Actividades:

- A) Trabajando en la ventana Playground, determina a qué clase pertenecen los siguientes objetos en Smalltalk:
 - 1) \$n
 - 2) 100
 - 3) (1/5)
 - 4) Date tomorrow
 - 5) -250
 - 6) 9.5
 - 7) 'Cadena'
 - 8) -1100000000
 - 9) 1100000000
 - 10) Time now
 - 11) (10 > 0)
 - 12) false
 - 13) (\$a > \$e)
 - 14) True

Año: 2024

B) Trabajando en la ventana Playground, evalúa las siguientes expresiones, identificando los tipos de mensajes y analizando las reglas de prioridad:

- 1) true & true.
- 2) true & false.
- 3) true & 1.
- 4) false & true.
- 5) false & false.
- 6) false & 1.
- 7) 4 factorial
- 8) 3 sqrt
- 9) 4 squared
- 10)2+5
- 11)5 + 2 * 3
- 12) 10/2 + 3 * 2
- 13) 2 raisedTo: 3
- 14) 15 + (3 factorial * 9 sqrt)
- 15) 9 between: 1 and: 10
- 16) 12 between: 110 10 squared and: 6 + 4 factorial.
- 17) 2 raisedTo: (280 5 factorial / 100 sqrt)
- 18) 4 sqrt + 3 factorial + 3 between: 2 squared + 1 and: 5 factorial 10 squared.

C) Trabajando con las ventanas Playground y Transcript, y haciendo uso de variables, realiza las siguientes actividades:

- Desde la ventana Playground, asigna en la variable a, el objeto 20 y en la variable b, el objeto 30.
 El resultado de la expresión a + b asígnalo en la variable c. Muestra mediante un mensaje, el objeto referenciado por la variable c en la ventana Transcript.
- 2) Desde la ventana **Playground**, asigna en la variable **a**, el objeto resultante del factorial del objeto 5, y en la variable **b**, el objeto resultante de la raíz cuadrada del objeto 25. El objeto resultante de la expresión **a/b** asígnalo en la variable **c**. Muestra mediante un mensaje, el objeto referenciado por la variable **c** en la ventana **Transcript**.
- 3) Desde la ventana Playground, asigna en la variable x, el objeto resultante de elevar al cuadrado el objeto 5; y en la variable y, el objeto correspondiente a la raíz cuadrada del objeto 9. El objeto resultante de elevar el objeto referenciado en x (como base), a la potencia cuyo exponente es el objeto referenciado en y, asígnalo en la variable z. Muestra mediante un mensaje, el objeto referenciado por la variable z en la ventana Transcript.