

**TALLER No. 4 JAVA**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

1. Según el siguiente código, indique qué se imprime por consola y explique el porqué de cada línea donde se imprime
2. 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**.