



# **SOBRECARGA EN INSTRUCCIONES**

# SOBRECARGA EN INSTRUCCIÓN

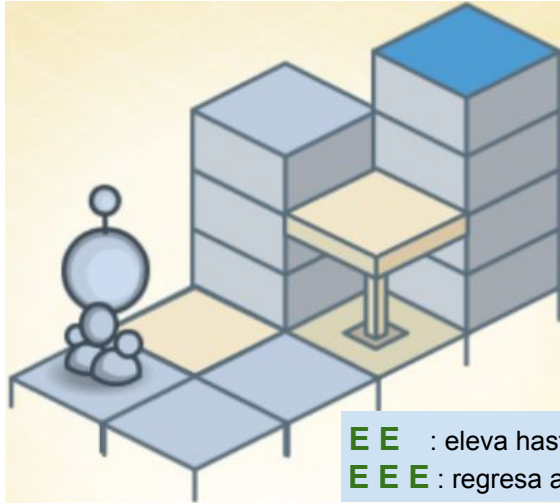
Es la capacidad que tiene una instrucción para ejecutar diferentes acciones dependiendo de su contexto.

## INSTRUCCIONES:



*E* : **encender foco**, en loseta azul.  
*E* : **eleva 2 niveles**, en elevador.

Por lo tanto: *E* es una instrucción sobrecargada



**EE** : eleva hasta en 2 oportunidades.  
**EEE** : regresa al nivel original

## PRINCIPAL:

A	E	S	D
S	E	I	A
E			

# BENEFICIO DE USAR SOBRECARGA

Sobrecarga se aplica en muchos aspectos de la computación como:

- ❑ En **lenguaje de programación** permite nombrar con el mismo identificador diferentes variables u operaciones.
- ❑ En **programación orientada a objetos** se refiere a la posibilidad de tener dos o más funciones con el mismo nombre pero funcionalidad diferente.
- ❑ En **operadores** al igual que con la sobrecarga de funciones se le da más de una implementación a un operador.
- ❑ El mismo **método dentro de una clase** permite hacer cosas distintas en función de los parámetros.

VALLE GRANDE

# Algoritmos

## RETO N° 05

### APLICANDO

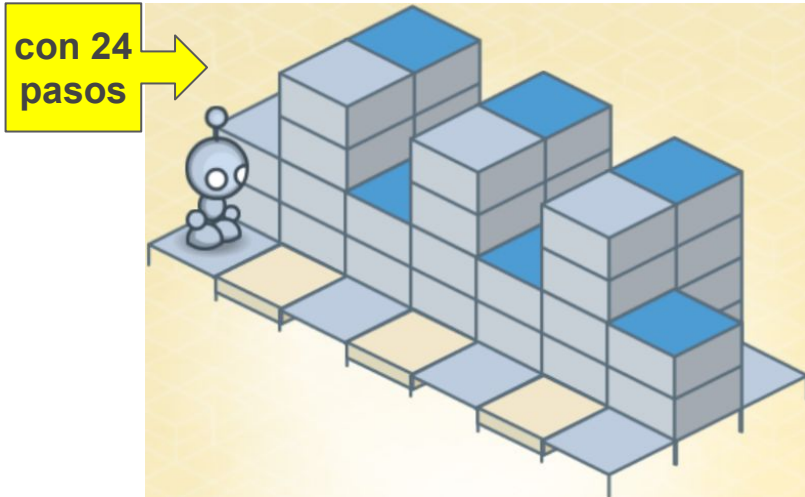
### SOBRECARGA



# ACTIVIDAD N° 01

## INSTRUCCIONES:

A	E	I	D	S	P1	P2
---	---	---	---	---	----	----



## PRINCIPAL:



P1:



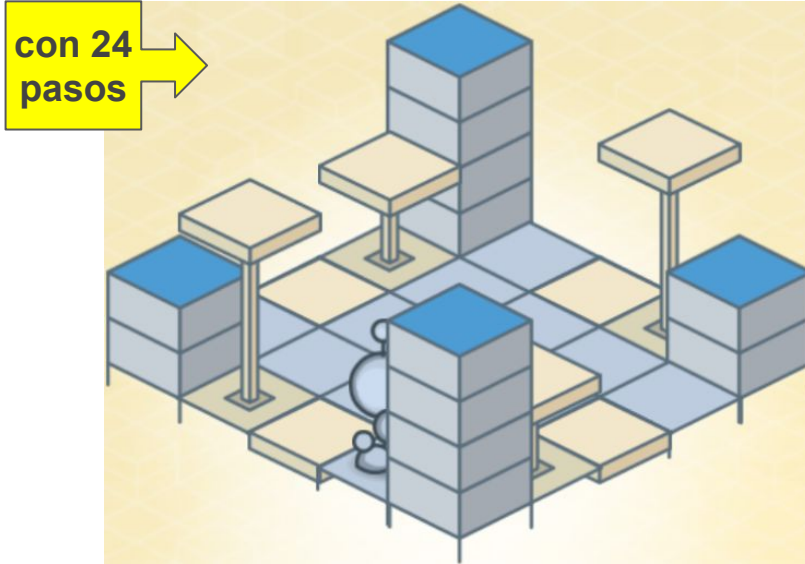
P2:



# ACTIVIDAD N° 02

## INSTRUCCIONES:

A	F	I	D	S	P1	P2
---	---	---	---	---	----	----



## PRINCIPAL:



P1:



P2:

