

Administración  

- ▼ Administración del foro
 - Suscripción opcional
 - Suscribirse a este foro
 - Darse de baja de esta discusión

- ▶ Administración del curso

Debates, dudas y aclaraciones para PROG02

Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.

 Suscripto

¿Cómo interpreto este enunciado? ►

◀ Tarea Evaluación 01. Describe la solución para el siguiente problema (20%)

Mostrar respuestas anidadas 

Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.

de Nora San Saturnino Murua - domingo, 9 de septiembre de 2018, 17:08

Este hilo es para todas las intervenciones relacionadas con la actividad de aprendizaje 02

[Enlace permanente](#) | [Responder](#)

Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.

de Luis Antonio Barbero Miguel - jueves, 11 de octubre de 2018, 11:45

Hola,estreno el hilo,

En la primera pregunta busca el metodo `calcular()` en vez de `hipotenusa()`, y el resultado no se si da bien, a mi me da 7,21Saludos,
Luisan[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.

de Nora San Saturnino Murua - jueves, 11 de octubre de 2018, 16:31

Kaixo Luisan,

Tienes razón. El día que preparé estos ejercicios no debía estar muy fina.

Gracias por tu ayuda.

Buen finde,

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.

de Luis Antonio Barbero Miguel - jueves, 11 de octubre de 2018, 12:35

Hola, esta bien esta pregunta?

Saludos,

Luisan.

De menos a mas no hace casting automático?

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.

de Nora San Saturnino Murua - jueves, 11 de octubre de 2018, 16:32

Los he corregido y ahora deberías verlos bien.

Ya me dirás.

Gracias

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.

de Francisco Jose Rodriguez Calvo - viernes, 12 de octubre de 2018, 12:29

Hola!

En el punto 2.3.- Cuerpo de un método.

Dice:

Sentencia de devolución del valor de retorno (`return`). Aparecerá al final del método y es la que permite devolver la información que se le ha pedido al método. Es la última parte del proceso y la forma de comunicarse con la parte de código que llamó al método (paso de mensaje de vuelta). Esta sentencia de devolución siempre tiene que aparecer al final del método.

Pero sino me equivoco, está afirmación de "Aparecerá al final del método" y "Esta sentencia de devolución siempre tiene que aparecer al final del método", no es del todo cierta, ya que si, por ejemplo, usas condicionales, puedes tener diferentes returns en diferentes lugares del método. ¿No?

 Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Luis Antonio Barbero Miguel - viernes, 12 de octubre de 2018, 15:11

Hola,
tienes razón, pero por ahora creo que es mas sencillo de la manera que lo han explicado, aparte que si metes varios *return* en un mismo método puede ser liso y mas difícil detectar problemas.
En general, creo que se recomienda un solo *return*, pero como todo, hay excepciones.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

 Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Nora San Saturnino Murua - domingo, 14 de octubre de 2018, 10:10

Kaixo Joseba,
Efectivamente, hay situaciones en las que se utilizan varios *return* y estos pueden no ir al final. Sin embargo, como comenta Luisan para empezar es mejor introducirlos así.
De todos modos, voy a revisar la redacción de ese apartado.
Muchas gracias a los dos.
Ondo segi.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

 Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Jose Maria Tome Mejias - domingo, 14 de octubre de 2018, 13:34

Buenas tengo un problema con este ejercicio, a la hora de crear la función se le pasa com oatributos un int y un String pero al método se le pasa un String? y se le hace un casting al entero?
He probado varias maneras pero nada
Un saludo

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

 Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Francisco Jose Rodriguez Calvo - domingo, 14 de octubre de 2018, 14:40

Hola!
No puedes hacer un *return* de `System.out.print`
`System.out.print` es un método que devuelve void (osea, nada)
Código correcto:

```
public static void main(String[] args) {  
    System.out.print(formatear("peras", 4));  
}  
  
public static String formatear(String tipo, int peso) {  
    return "Has comprado " + peso + " kilos de " + tipo;  
}
```

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

 Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Jose Maria Tome Mejias - domingo, 14 de octubre de 2018, 18:14

Gracias Francisco, me imaginaba algo más complicado.
Un saludo

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

 Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Nora San Saturnino Murua - lunes, 15 de octubre de 2018, 10:51

Kaixo Jose Mari,
Como comenta Joseba, con los String podemos trabajar igual que con los int o los double. Podemos devolver directamente el valor o guardarla en una variable y devolver la variable:

```
public static String formatear(String tipo, int peso) {  
    ...  
    return "Has comprado " + peso + " kilos de " + tipo;  
}  
  
public static String formatear(String tipo, int peso) {  
    ...  
    String texto = "Has comprado " + peso + " kilos de " + tipo;  
    return texto;  
}
```

Ondo segi.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

 Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Jose Maria Tome Mejias - domingo, 14 de octubre de 2018, 19:34

Buenas otra duda con este ejercicio, no me cuadran las casillas, no haría falta una de imprimir por pantalla y sobraría la variable precio en el main?
La casilla de "nada" no funciona en ninguna de las 2 primeras y de todas maneras no imprime si llamas al método.
Saludos

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

 Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Luis Antonio Barbero Miguel - domingo, 14 de octubre de 2018, 20:42

Hola,
El programa solo asigna un valor a una variable, no escribe nada por pantalla.
Es un ejercicio de tipos, la variable tiene uno y el método otro.

Tienes que buscar que tipos van en un sitio y en otro, y que hacer para que la asignación sea válida.
Saludos,
Luisan.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de [Nora San Saturnino Murua](#) - lunes, 15 de octubre de 2018, 10:57

Kaixo,
Como explica Luisan, realmente el programa no hace nada. Guarda el resultado del método y no hace nada con él.
Lo importante es fijarse en los tipos para que coincidan y recordar que cuando no coinciden podemos utilizar el casting. Es decir, podemos expresamente convertir un dato a otro tipo indicándole por delante el nuevo tipo entre paréntesis.
Por ejemplo:

```
double numDouble = 4,5;  
int numInt = (int) numDouble;
```

Ondo segi.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de [Jose Maria Tome Mejias](#) - lunes, 15 de octubre de 2018, 18:23

Ok gracias a todos

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de [Jesus Martin Orbea](#) - miércoles, 17 de octubre de 2018, 16:28

Kaixo,
Lo he hecho bien porque he entendido lo que se pedía, pero el ejemplo no parece el más adecuado. Si nos pide el maximo de 7, 4 y 6, el resultado debería ser "Número mayor: 7" en vez del propuesto "Número mayor: 4".
Saludos

□

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de [Nora San Saturnino Murua](#) - miércoles, 17 de octubre de 2018, 19:59

Kaixo Txus,
Tienes toda la razón. Ya lo he corregido y ahora lo verás bien.
Muchas gracias por tu ayuda.
Ondo segi.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de [Itziar Aguirreche Cano](#) - viernes, 19 de octubre de 2018, 10:36

Kaixo
Necesito ayuda con esto, le tengo que dar unas cuantas vueltas mas.
Ando atascada en está pregunta y en alguna mas....

Crea el método saludo(). Se le pasará el nombre de una persona y devolverá un saludo incluyendo ese nombre.
Pongo lo siguiente:

```
public static String saludo(String nombre){  
    System.out.print("Kaixo " + nombre + ". Bienvenido al curso.");  
    return nombre;  
}
```

El resultado me da incorrecto, al final del print me muestra otra vez el nombre que se le pasa.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de [Nora San Saturnino Murua](#) - viernes, 19 de octubre de 2018, 11:03

Kaixo Itziar,
Casi lo tienes. Ahora el método saca por pantalla el mensaje ("Kaixo " + nombre + ". Bienvenido al curso.")
En vez de eso lo puedes guardar en la variable nombre o en otra nueva o devolverlo directamente para que se imprima en el main.
Algo así:

```
public static String saludo(String nombre){  
    String mensaje = "Kaixo " + nombre + ". Bienvenido al curso.";  
    return mensaje;  
}  
  
o directamente:  
  
public static String saludo(String nombre){  
    return "Kaixo " + nombre + ". Bienvenido al curso.";  
}
```

Ya nos dirás.

Ondo segi.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de [Jonathan Omar Negri Yuffra](#) - viernes, 19 de octubre de 2018, 20:35

No se exactamente que hacer en esta pregunta. Igual estoy confundido, pero no se tendría que usar Scanner para que devuelva el nombre con el saludo.

□

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Luis Antonio Barbero Miguel - viernes, 19 de octubre de 2018, 22:49

Hola,
La clase Scanner se usa entre otras cosas para leer lo que escribes por el teclado, en este ejercicio no hace falta escribir nada por el teclado.
Te pide hacer un método al que le pasas un nombre como parámetro, y el método devuelve el nombre junto con un saludo.
En este caso, el método devuelve un String, y lo puedes usar en cualquier sitio en el que usarías un String, aquí lo usa con el System.out.println para sacarlo por consola
Saludos,
Luisan

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Nora San Saturnino Murua - sábado, 20 de octubre de 2018, 09:59

Kaixo Jonathan,
Cuando tengas dudas en un ejercicio, dale a enviar y comprueba la solución que te da. No te va afectar en la nota de la UD y ver la solución te va ayudar a entender que es lo que se escapa al trabajar con cadenas de caracteres. Luego vuelve a entrar al cuestionario, haz algún ejercicio parecido y comprueba que ya lo tienes.
Si después de ver la solución todavía tienes dudas, nos dices.
Animo

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Paula Merlo Herrero - sábado, 20 de octubre de 2018, 14:13

Kaixo!
Necesito una aclaración, porque sé crear los métodos como hemos hecho hasta ahora (se crea un método y luego una función como es system.out.print (por ejemplo) y poner a continuación un método Math tal y como se realiza en Interactions), pero me doy cuenta de que no soy capaz de crear un método, por ejemplo, "redondearDecimales (1,234567)" y aplicarlo directamente. Me da la sensación de que me falta algún paso porque termino planteándolo de la otra manera que me resulta más sencilla, pero que no es correcta a la hora de realizar los ejercicios.:)

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Luis Antonio Barbero Miguel - sábado, 20 de octubre de 2018, 15:04

Hola,
Aplicarlo directamente a qué te refieres?
Si te refieres a esto

```
System.out.println(redondear(1,234567));
```

tienes que hacer un método que te devuelva un valor, en este caso double,
la diferencia con el método que no devuelve nada es el *double* en la declaración del método y que tiene que coincidir con el tipo de dato que vas a devolver, y el return que es el que devuelve el valor de la sentencia que le sigue.

```
public static double redondear(double numero) {  
    return numero.Math.....  
}
```

Saludos,
Luisan

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Nora San Saturnino Murua - domingo, 21 de octubre de 2018, 10:10

Kaixo Paula,
Si te salen los métodos sin return y muestras el resultado en un println, ya casi lo tienes.

```
public static void redondearDecimales(double numero) {  
    System.out.println(Math.round(numero*100)/100.0);  
}
```

Lo único que tienes que hacer es ese valor que muestras por pantalla devolverlo para que se pueda trabajar con él en otro sitio. Para ello, tienes dos alternativas guardararlo primero en una variable y luego devolverlo o devolverlo directamente. Recuerda también modificar la declaración del método. Por ejemplo:

```
public static double redondearDecimales(double numero) {  
    double numRedondeado = Math.round(numero*100)/100.0;  
    return numRedondeado;  
}  
  
o directamente:  
  
public static double redondearDecimales(double numero) {  
    return Math.round(numero*100)/100.0;  
}
```

Una vez que tienes el método bien creado, lo puedes utilizar en cualquier otro sitio como utilizas Math.round:

```
System.out.println(redondearDecimales(1,234567));  
  
o  
  
double resultado = redondearDecimales(1,234567) + 34,89;  
System.out.println(resultado);
```

Ya nos dirás.

Animo,

PD: Recuerda también que siempre puedes enviar el cuestionario y ver el resultado. No afecta a la nota de la UD e interpretar programas resueltos por otros siempre es muy útil para mejorar nuestra forma de programar.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Paula Merlo Herrero - domingo, 21 de octubre de 2018, 15:05

Vale, sí, esto era con lo que me hacía el lio. Muchas gracias por la aclaración (y también a la respuesta de Luisan).

Un saludo!!

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Er: Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Ana Ribaguda Egurrola - martes, 23 de octubre de 2018, 17:05

Kaixo.

¿El método Math.max no acepta 3 parámetros? En la Biblioteca de Java se refiere al valor máximo de entre dos números , pero en este ejercicio entiendo que hay que hacerlo con los 3 números a la vez. No se me ocurre de otra manera. Tanto en JGrasp como en el ejercicio me da el mismo error, que adjunto.

He probado en código con solo dos números y funciona, pero con tres no hay forma.

Dejo todo el código, por si acaso:

```
public class Maximo {  
    public static void main(String[] args) {  
        int num1 = 7;  
        int num2 = 4;  
        int num3 = 6;  
        int numeroMayor = maximo(7, 4, 6);  
        System.out.println("Número mayor: " + numeroMayor);  
    }  
  
    public static int maximo(int x, int y, int z) {  
        int numeroMayor = Math.max(x, y, z);  
        return numeroMayor;  
    }  
}
```

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)



Re: Er: Re: Tarea Aprendizaje 02. Métodos con return.
de Daniel Muñoz Egido - martes, 23 de octubre de 2018, 17:46

variable = fórmula(fórmula(valor, valor), valor);

Es decir, lo haces es meter la fórmula dentro de la fórmula.

Dani.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Responder](#)

◀ [Tarea Evaluación 01. Describe la solución para el siguiente problema \(20%\)](#)

▶ [¿Cómo interpreto este enunciado?](#)



Urrutiko Lanbide Heziketako Institutua
Instituto de Formación Profesional a Distancia

Contacta con nosotros

- 📍 Dirección: Calle Álava 41, interior - Vitoria-Gasteiz
- 📞 Teléfono : 945 567 953
- ✉️ E-mail: ulhi@ulhi.net
- 🐦 Twitter: [@UrrutikoLH](#)



MEZKINTZA-SAILA
Lanbide Heziketako Sailburuordetza
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Viceconsejería de Formación Profesional