

Programación I

Métodos

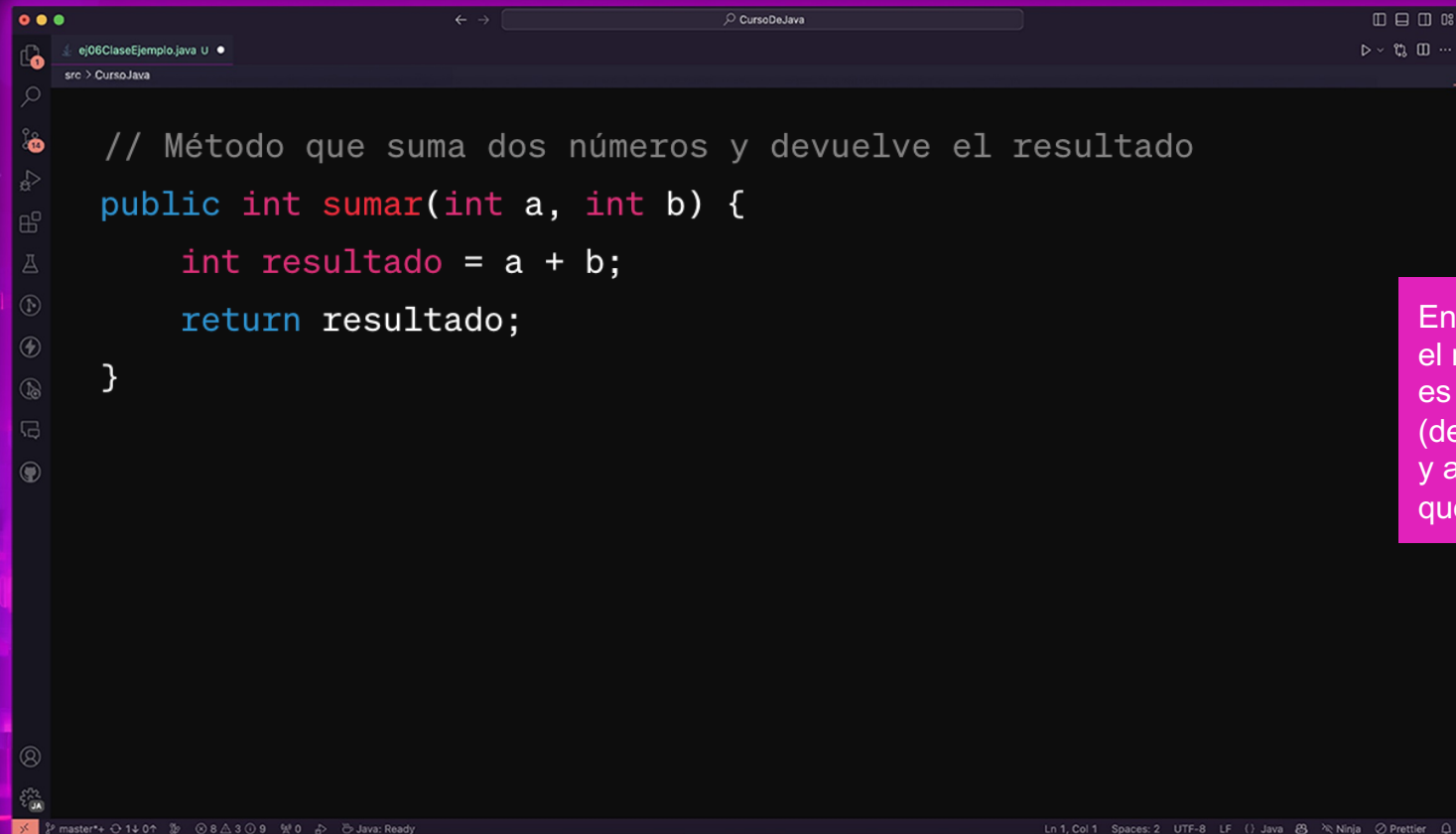
Métodos

Los métodos son bloques de código que realizan una tarea específica y pueden ser reutilizados en diferentes partes de un programa

Definición de un método

Para definir un método en Java, necesitas especificar su nombre, tipo de retorno (si devuelve algún valor) y los parámetros que recibe (si los hay).

Definición de un método



The screenshot shows a code editor window with a dark theme. The title bar at the top indicates the file is 'ej06ClaseEjemplo.java' and the project is 'CursoDeJava'. The code is written in Java and defines a public method named 'sumar' that takes two integer parameters, 'a' and 'b', and returns an integer result. The code is as follows:

```
// Método que suma dos números y devuelve el resultado
public int sumar(int a, int b) {
    int resultado = a + b;
    return resultado;
}
```

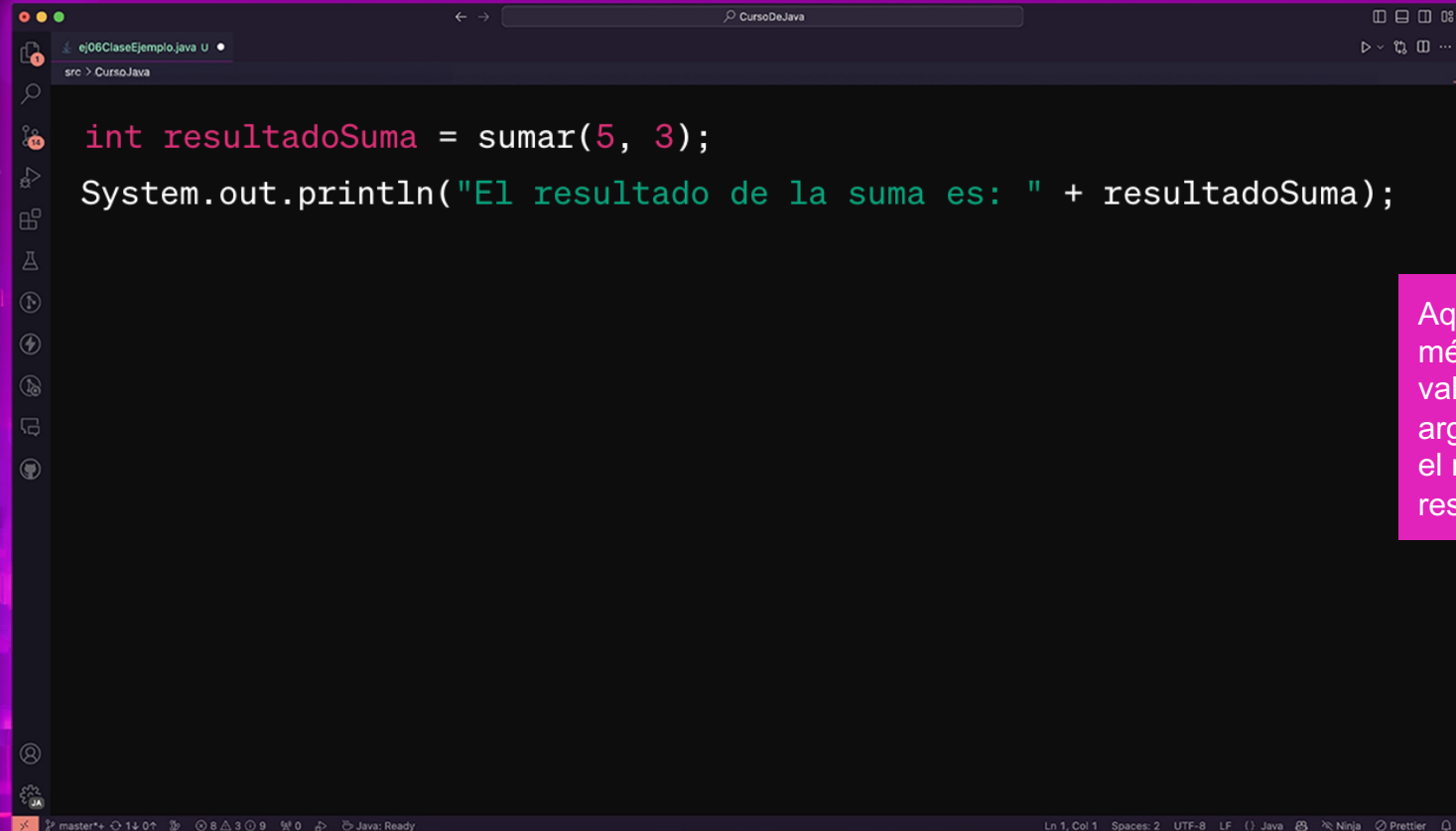
The editor's status bar at the bottom shows 'Ln 1, Col 1', 'Spaces: 2', 'UTF-8', 'LF', 'Java', and 'Prettier'.

En este ejemplo, sumar es el nombre del método, int es el tipo de retorno (devuelve un valor entero) y a y b son los parámetros que recibe.

Llamada a un método

Para utilizar un método en Java, simplemente debes llamarlo desde otra parte del programa

Llamada a un método



```
ej06ClaseEjemplo.java U •
src > CursoJava

int resultadoSuma = sumar(5, 3);
System.out.println("El resultado de la suma es: " + resultadoSuma);
```

The screenshot shows an IDE window titled 'ej06ClaseEjemplo.java U •' with a search bar containing 'CursoDeJava'. The code editor displays two lines of Java code. The first line declares a variable 'resultadoSuma' of type 'int' and assigns it the result of the 'sumar' method call with arguments 5 and 3. The second line prints the value of 'resultadoSuma' to the console. The IDE interface includes a sidebar with various icons on the left and a status bar at the bottom showing 'Ln 1, Col 1', 'Spaces: 2', 'UTF-8', 'LF', 'Java', and 'Ninja Prettier'.

Aquí estamos llamando al método sumar con los valores 5 y 3 como argumentos y almacenando el resultado en la variable resultadoSuma.

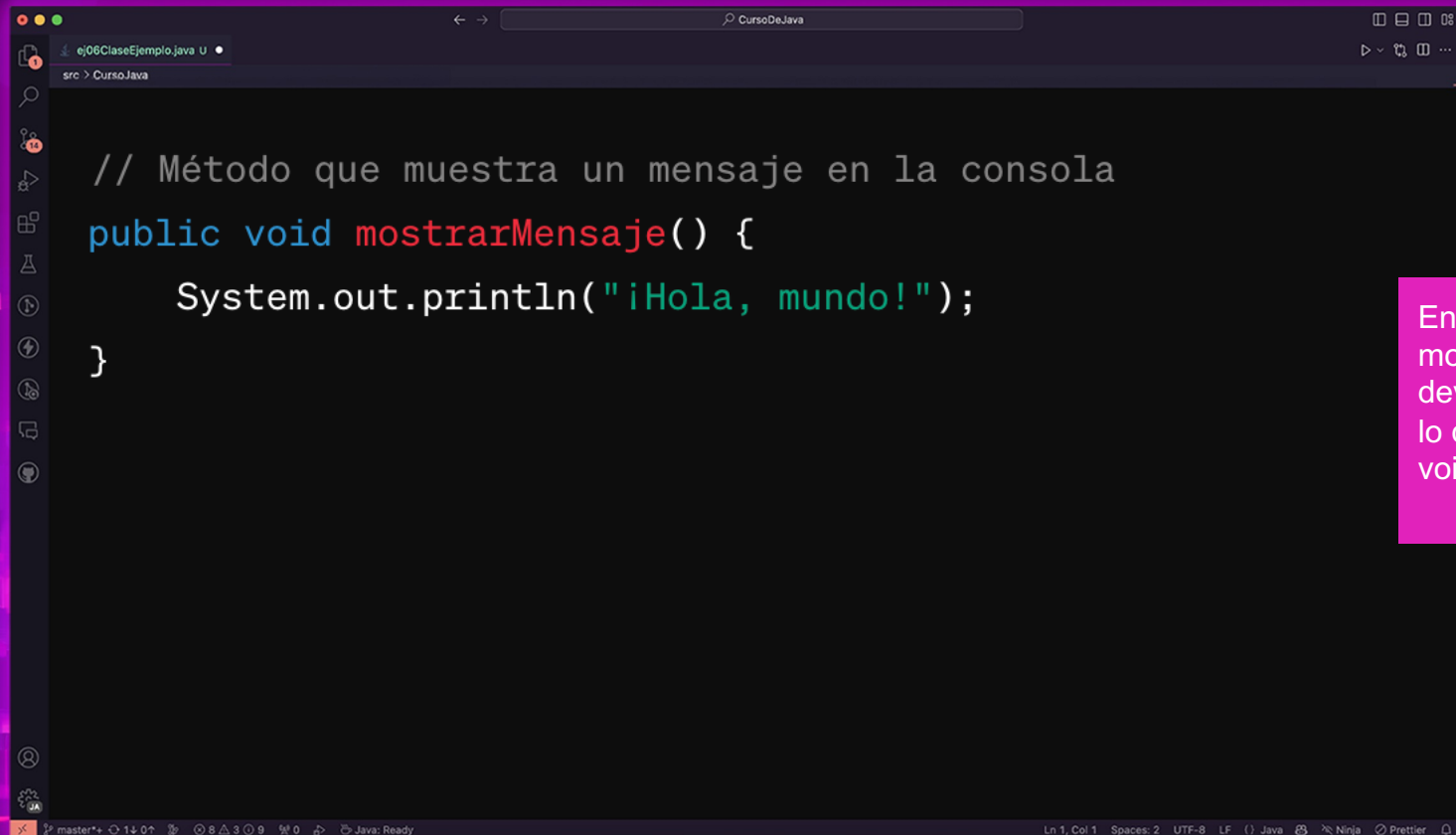
Parámetros y argumentos

Los parámetros son variables que se utilizan para pasar información a un método cuando se llama. Los argumentos son los valores reales que se pasan al método cuando se realiza la llamada.

Tipo de retorno

Un método puede devolver un valor utilizando la palabra clave return. Si un método no devuelve ningún valor, se utiliza el tipo de dato void.

Tipo de retorno



```
// Método que muestra un mensaje en la consola
public void mostrarMensaje() {
    System.out.println("¡Hola, mundo!");
}
```

The screenshot shows a code editor window titled 'CursoDeJava' with a file named 'ej06ClaseEjemplo.java'. The code defines a method 'mostrarMensaje()' that prints '¡Hola, mundo!' to the console. The status bar at the bottom indicates 'Ln 1, Col 1', 'Spaces: 2', 'UTF-8', 'LF', 'Java', and 'Prettier'.

En este caso, el método `mostrarMensaje` no devuelve ningún valor, por lo que su tipo de retorno es `void`.

Reutilización de código

Los métodos permiten escribir código una vez y reutilizarlo en múltiples lugares del programa. Esto promueve la modularidad y facilita el mantenimiento del código.