

Métodos

Sitio: [Agencia de Aprendizaje a lo largo de la Vida](#)
Curso: Técnicas de Programación - Turno mañana
Libro: Métodos

Imprimido por: Tomas Friz
Día: miércoles, 15 de septiembre de 2021, 13:13

Tabla de contenidos

1. Métodos

1. Métodos

Una Función es un bloque de código que ejecuta una serie de instrucciones y recibe (o no) parámetros que serán procesados dentro de la Función.

Una vez que termina de ejecutarse, devuelve un resultado.

```
import java.util.Scanner;

/**
 * Ejercicio Nro. 1 de metodos
 * obtiene tres valores de punto flotante y
 * determina el valor máximo
 * @author Diego Gomez Rivera
 */

public class Funciones01 {

    public static void main( String[] args )
    {
        // crea objeto Scanner para introducir datos
        // desde la ventana de comandos
        Scanner entrada = new Scanner( System.in );

        // pide y recibe como entrada tres valores de punto flotante
        System.out.print(
            "Escriba tres valores de punto flotante, separados por espacios: " );
        double numero1 = entrada.nextDouble(); // lee el primer valor double
        double numero2 = entrada.nextDouble(); // lee el segundo valor double
        double numero3 = entrada.nextDouble(); // lee el tercer valor double

        // determina el valor máximo
        double resultado = maximo( numero1, numero2, numero3 );

        // muestra el valor máximo
        System.out.println( "El maximo es: " + resultado );
    } // fin de main

    // devuelve el máximo de sus tres parámetros double
    public static double maximo( double x, double y, double z )
    {
        double valorMaximo = x; // asume que x es el mayor para empezar

        // determina si y es mayor que valorMaximo
        if ( y > valorMaximo )
            valorMaximo = y;

        // determina si z es mayor que valorMaximo
        if ( z > valorMaximo )
            valorMaximo = z;

        return valorMaximo;
    } // fin del método maximo
} // fin de Funciones01
```