Раздел 1. Переменные и основные типы переменных. Объявление и инициализация переменных

Срс java Габдулманов А. 16П-2

# 1.1

|  |  |
| --- | --- |
| Объявление переменных | Ответ (с объяснением) |
| int lx; | Неверно.  Так как имя переменной не может начинаться с цифры. |
| double t; int t; | Верно. |
| int f,f; | Неверно.  Так как, при объявлении название переменных не могут повторятся. |
| int х, Х; double а;а1; | Первая часть верная.  Вторая часть неверная. Т.к. при перечислении нужно ставить «,». |
| String kniga1; kniga2; | Неверно.  Т.к. при перечислении нужно ставить «,». |
| char znakl,znak2,znak 1; | Верно. Названия переменных не повторяются. |
| int х,а,b;  double y,z,x; | Неверно. Т.к. переменная «x» уже объявлена с другим типом данных. |
| int х; double Х; | Верно.  Названия переменных не повторяются. |

# 1.2

|  |  |
| --- | --- |
| Объявление и инициализация переменных | Ответ (с объяснением) |
| int х;  х=-5; | Верно |
| Int a=0.0, b=7; | Неверно. Т.к. тип данных int не принимает десятичные числа. |
| int b=3;  double с;  с=5.0; | В объявлении и инициализации ошибок нет. |
| int а,b,с=5; b=5с; a=-b; | Неверно, т.к. для умножения значений нужно использовать оператор «\*». |
| Double а=3.6,b; int b=4; | Неверно, т.к. переменная «b» уже объявлена с другим типом данных. |

1.3

|  |  |
| --- | --- |
| Словесное описание | Ответ |
| Переменная х (типа «простое целое») получает значение 16 | int x = 16; (1)  int x; x = 16; (2) |
| Переменные х и t относятся к типу «простое целое», при этом значение переменной х равно -2 | int x = -2; int t; (1)  int x = -2, t; (2)  int x, t; x = -2; (3) |
| Переменные t и f относятся к «вещественному типу», при этом переменная t имеет значение 5.5, а значение переменной f в 10 раз больше значения переменной t | double t, f; t = 5.5; f = 10 \* t; (3) |

# 1.4

Напишите фрагмент класса (группу команд), который будет присваивать значения 5 и 9 двум переменным, а затем третья переменная будет получать значение, равное сумме значений первых двух переменных.

int a, b, c;

a = 5;

b = 9;

c = a + c;

# 1.5

Напишите фрагмент класса, который будет присваивать значение 7.5 переменной х, а затем будет присваивать переменным, а и b значения вдвое и втрое (соответственно) большие, чем значение переменной х.

double x, a, b;

x = 7.5;

a = x \* 2;

b = x \* 3;

# 1.6

Напишите фрагмент класса, в котором переменным, а и b будут присваиваться числовые значения из диапазона «однозначное положительное число». Затем следует присвоить переменной c значение, составленное следующим образом: значение переменной, а является числом десятков, значение переменной b является числом единиц.

Например, если переменной, а присваивается значение 4, а переменной b — значение 7, то переменная с получает значение 47.

# 1.7

Напишите фрагмент класса, который присваивает переменной х целочисленное значение, а затем присваивает переменной у трети от значения переменной х.

double x = 9, y;

y = x / 3;