**▪Разработчик** - это: кто-то, кто пишет код на любом языке программирования.

▪**Кто такой Джеймс Гослинг:** Автор объектно-ориентированного языка программирования.

**▪Компьютерная программа** - это: комбинация компьютерных инструкций и данных.

**▪Алгоритм** - это: конечный набор четко определенных правил.

**▪JVM**: позволяет запускать Java-программы на любом устройстве.

**▪Класс в Java** - это: шаблон для создания объекта.

**Выберите типы переменных в Java:**

▫Локальные переменные

◦Переменные экземпляра

▪Статические переменные

**Выберите примитивные типы данных в Java**:

Boolean

long

int

char

Математическая операция в Java 44 / 33 = 1.33333333 (округленно 1.33 или 1.3)

Математическая операция в Java 44 % 33 = 11

**Какой тип данных самый большой**: long

**Строка** - это: все вышеперечисленное

**Объект** - это: класс

**Как передается тип int в Java**: по значению

**Что это за система счисления? -> 888**: Decimal

**Выберите правильное имя класса**: Student

**Выберите правильное имя метода**: run

**Модификаторы доступа в Java**:

public

private

final

static

**Что верно для статических переменных**:

единственная копия

доступ через имя класса

**Выберите явное преобразование типа (сужение)**:

long -> int

double -> byte

float -> int

"I am doing a test".charAt(3): " "

"I am doing a test".substring(3, 6): "am "

**Что может произойти при вызове метода**:

метод достигает оператора возврата (return)

метод вызовет исключение

**Точка входа в программу на Java определяется методом с сигнатурой**:

public static void main(String[] args)