Parte B – Preguntas

- **1.** ¿A qué valor se inicializan por defecto los elementos de un array de enteros? Los elementos de un array de enteros se inicializan a 0
- 2. Investigad a qué valor se inicializan por defecto los elementos de los arrays de boolean, double y char.

Los elementos de un array de **boolean** se inicializan a false Los elementos de un array de **double** se inicializan a 0.0d Los elementos de un array de **char** se inicializan a '\u0000'

3. Volviendo al código, ¿cómo han quedado los valores de los tres arrays implicados?

```
G Activita 21
G Activita 22
G Activita 23
G Activita 24
G Activita 24
G Activita 25
G Activita 25
G Activita 26
G Activita 27
G Activita 27
G Activita 27
G Activita 28
G Activita 28
G Activita 29
G Activita 29
G Activita 30
G Activita 31
G Activita 30
G Activita 31
G Activita 32
G Activita 31
G Activita 31
G Activita 32
G Activita 32
G Activita 31
G Activita 32
G Activita 31
G Activita 31
G Activita 31
G Activita 32
G Activita 31
G Activita 32
G Activita 33
G Activita 32
G Activita 33
G Activita 34
G
```

4. Añadid una nueva instrucción que intente acceder al sexto valor de arrayA y ejecutad el programa. Analizad la salida por pantalla. ¿Qué significa lo que se obtiene por consola?

Significa que ha intentado acceder a un valor del arrayA que se encuentra fuera de los límites, por lo tanto sale esa excepción ArrayIndexOutOfBounds.

5. Envolved la instrucción del punto 4 en una condición if que compruebe que la longitud del array sea la adecuada para ejecutar esa línea y así evitar el problema que aparece en el punto 4.

```
if (arrayA.length == 6){
    arrayA[6] = arrayC[0];
}
```

6. Modificad el tamaño del arrayA para que la instrucción errónea ya no lo sea, comprobando que ahora la instrucción del punto 4 es ejecutada sin problema

```
public class Activitat19 {
   public static void main(String[] args) {
    int[] arrayA = {10,20,30,40,50,0,0};
   int[] arrayB = {60,70,80,90,100};
```

```
arrayA[6] = arrayC[0];
```