

Oefeningen Type conversion

Oefeningen type conversion tussen int en char via casting operator (datatype)

- 1) Genereer een codewoord door gebruik te maken van Random tussen de int waarden van 'a' (code 97) en 'z' (code 122)

Oefeningen impliciete type conversion tussen numerieke data types

- 2) Declareer een variabele met naam **mijnGetalByte** van type byte en initialiseer deze met de waarde 125
- 3) Declareer een variabele **mijnGetalShort** van type short en ken de waarde van de variabele **mijnGetalByte** toe aan deze variabele;
- 4) Declareer een variabele **mijnGetalInt** van type int en ken de waarde van de variabele **mijnGetalShort** toe aan deze variabele;
- 5) Declareer een variabele **mijnGetalLong** van type long en ken de waarde van de variabele **mijnGetalInt** toe aan deze variabele;
- 6) Declareer een variabele **mijnGetalFloat** van type float en ken de waarde 2.35f eraan toe. Declareer een nieuwe variabele **mijnGetalDouble** van type double en ken de waarde van **mijnGetalFloat** eraan toe.
- 7) Declareer een variabele **mijnGetalDecimal** decimal en ken de waarde van de waarde van **mijnGetalDouble** eraan toe.

Oefeningen expliciete type conversion tussen numerieke data types

Maak de onderstaande oefeningen. Welke resultaten op de console zijn juist en welke zijn verkeerd. Geef een verklaring :

- 8) Zet de waarde **mijnGetalLong** op 1234567L
- 9) Ken de waarde van **mijnGetalLong** toe aan de variabele **mijnGetalInt** (Tip : gebruik casting operator) en schrijf **mijnGetalInt** naar de Console
- 10) Zet de waarde **mijnGetalLong** op 1234567891234456789L
- 11) Ken de waarde van **mijnGetalLong** toe aan de variabele **mijnGetalInt** (Tip : gebruik casting operator) en schrijf **mijnGetalInt** naar de Console
- 12) Zet de waarde van **mijnGetalInt** op 1250
- 13) Ken de waarde van **mijnGetalShort** op deze van **mijnGetalInt** en schrijf **mijnGetalShort** naar de console
- 14) Zet de waarde van **mijnGetalInt** op 1234567.
- 15) Ken de waarde van **mijnGetalShort** op deze van **mijnGetalInt** en schrijf **mijnGetalShort** naar de console
- 16) Zet de waarde van **mijnGetalInt** op 125
- 17) zet de waarde van **mijnGetalByte** op de waarde van **mijnGetalInt** en schrijf **mijnGetalByte** naar de console
- 18) Zet de waarde van **mijnGetalInt** op 1250
- 19) zet de waarde van **mijnGetalByte** op de waarde van **mijnGetalInt** en schrijf **mijnGetalByte** naar de console