

Programación

UT2 - TAREA6

(10 puntos) Indica cuáles de los siguientes literales son válidos en Java. Si el literal es válido indica además de qué tipo es (int, double, long, etc) y el sistema de numeración en el que está escrito (decimal, binario, octal, hexadecimal). Si el literal no es válido explica porqué no lo es.

1) 0.5	2) .5	3) 9.3e12	4) 9.3e-12
5) 12345678	6) 12345678_L	7) 0.8E+0.8	8) 0.8E 8
9) 05_15	10) 018CDF	11) 0XBC5DA	12) 0x87e3a
13) 234567L	14) 0_B11	15) 010101	16) 0_557
17) .00.8E2	18) .3e3f	19) 0b111	20) 12_234L
21) 0Xabcd	22) 0xabcEL	23) _234	24) 1010B
25) 0x1010B	26) 1_234.2E-2	27) 1234.2EF	28) 1234.2E3F
29) 1_1.2e_2	30) 0bABCDL	31) 0X1A	32) 0X12AL
33) abcd	34) 0125	35) .01011	36) 3e12
37) 3_e12	38) -3E-1_2	39) 0.8E	40) 0B1212
41) 1_2_3	42) 0xedad	43) 0XBE2	44) 101e2
45) B1101	46) 1.34.5	47) 12.3E4F	48) 0X12AG

Cada apartado vale 0,2083 puntos.

Escribe aquí tus respuestas:

LITERA L	VÁLID O	TIPO	SISTEMA NUMERACIÓN
1	Sí	double	Decimal
2	Sí	double	Decimal
3	Sí	double	Decimal
4	Sí	double	Decimal
5	Sí	int	Decimal
6	No	El guion bajo _ no puede estar inmediatamente antes del sufijo de tipo (L).	-

7	No	El exponente (+0.8) debe ser un entero.	-
8	No	Contiene un espacio en blanco dentro del literal.	
9	Sí	int	Octal
10	No	Literal octal (01...) no puede contener 8, 9 ni letras.	-
11	Sí	int	Hexadecimal
12	Sí	int	Hexadecimal
13	Sí	long	Decimal
14	No	El guion bajo _ no puede estar al lado del prefijo de base 0.	-
15	Sí	int	Ontal
16	No	El guion bajo _ no puede estar al lado del prefijo de base 0.	Decimal
17	No	Un literal de coma flotante solo puede tener un punto decimal.	-
18	Sí	float	Decimal
19	Sí	int	Binario
20	Sí	long	Decimal
21	Sí	int	Hexadecimal
22	Sí	long	Hexadecimal
23	No	Un literal numérico no puede comenzar con un guion bajo _.	-

24	No	Un literal numérico no puede comenzar con un guion bajo _.	-
25	Sí	int	Hexadecimal
26	Sí	double	Decimal
27	No	Falta el exponente después de la E.	-
28	Sí	float	Decimal
29	No	El _ no puede estar al lado de la e.	-
30	No	Literal binario solo puede contener 0 y 1.	-
31	Sí	int	Hexadecimal
32	Sí	long	Hexadecimal
33	No	No es un literal numérico.	-
34	Sí	int	Octal
35	Sí	double	Decimal
36	Sí	double	Decimal
37	No	El guion bajo _ no puede estar al lado de la e.	-
38	Sí	double	Decimal (negativo)
39	No	Falta el exponente después de la E.	-
40	No	Literal binario solo puede contener 0 y 1.	-
41	Sí	int	Decimal

42	No	Literal hexadecimal mal formado (error de prefijo).	No es literal
43	Sí	int	Hexadecimal
44	Sí	double	Decimal
45	No	No es un literal numérico.	-
46	No	Un literal de coma flotante solo puede tener un punto decimal.	-
47	Sí	float	Decimal
48	No	La G no es un dígito hexadecimal válido (solo A-F).	-