

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).	-