

## Exercícios de revisão

3.1 Preencha as lacunas em cada uma das seguintes sentenças:

- a) Toda declaração de classe que inicia com a palavra-chave public deve ser armazenada em um arquivo que tem exatamente o mesmo nome que a classe e terminar com a extensão de nome do arquivo . java.
- b) A palavra-chave class em uma declaração de classe é imediatamente seguida pelo nome da classe.
- c) A palavra-chave new solicita memória do sistema para armazenar um objeto, e então chama o construtor da classe correspondente para inicializar esse objeto.
- d) Todo parâmetro deve especificar um(a) tipo e um(a) identificador
- e) Por padrão, as classes que são compiladas no mesmo diretório são consideradas como estando no mesmo pacote, conhecido como Pacote padrão.
- f) O Java fornece dois tipos primitivos para armazenar números de ponto flutuante na memória: float e double.
- g) As variáveis de tipo `double` representam números de ponto flutuante de Precisão dupla
- h) O método `scanner.nextDouble();` retorna um valor `double`.
- i) A palavra-chave `public` é um modificador de acesso.
- j) O tipo de retorno void indica que um método não retornará um valor.
- k) O método `Scanner.nextLine();` lê os caracteres até encontrar um caractere de nova linha, então retorna esses caracteres como uma `String`.
- l) A classe `String` está no pacote java.util.
- m) Um(a) import não é requerido(a) se você sempre referenciar uma classe por meio do seu nome completamente qualificado.
- n) Um(a) float é um número com um ponto de fração decimal, como 7,33, 0,0975 ou 1000,12345.
- o) As variáveis de tipo `float` representam \_\_\_\_\_ números de ponto flutuante de dupla precisão.
- p) O especificador de formato %f é utilizado para gerar saída de valores de tipo `float` ou `double`.
- q) Os tipos no Java são divididos em duas categorias — tipo primitivo e tipo por referência.

**o) As variáveis de tipo float representam números de ponto flutuante de precisão simples, ou seja, 7 dígitos significativos.**