4 Java의 정석定石 3판 - 연습문제 풀이

# Chapter

변 수

Variable

Java의 정석定石 3판 - 연습문제 풀이

5

## [ 연습문제 ]

[2-1] 다음 표의 빈 칸에 8개의 기본형(primitive type)을 알맞은 자리에 넣으시오.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 크 기  종 류 | 1 byte | 2 byte | 4 byte | 8 byte |
| 논리형 |  |  |  |  |
| 문자형 |  |  |  |  |
| 정수형 |  |  |  |  |
| 실수형 |  |  |  |  |

[2-2] 주민등록번호를 숫자로 저장하고자 한다. 이 값을 저장하기 위해서는 어떤 자료형 (data type)을 선택해야 할까? regNo라는 이름의 변수를 선언하고 자신의 주민등록번호로 초기화 하는 한 줄의 코드를 적으시오.

[2-3] 다음의 문장에서 리터럴, 변수, 상수, 키워드를 적으시오. int i = 100;

long l =100L;

final float PI = 3.14f;

* 리터럴 :
* 변수 :
* 키워드 :
* 상수 :

[2-4] 다음 중 기본형(primitive type)이 아닌 것은?

1. int
2. Byte
3. double
4. boolean

[2-5] 다음 문장들의 출력결과를 적으세요. 류’라고 적으시오.

오류가 있는 문장의 경우,

괄호 안에 ‘오

System.out.println(“1” + “2”) System.out.println(true + “”) System.out.println(‘A' + 'B') System.out.println('1' + 2)

System.out.println('1' + '2') System.out.println('J' + “ava”) System.out.println(true + null)

→ ( )

→ ( )

→ ( )

→ ( )

→ ( )

→ ( )

→ ( )

Java의 정석定石 3판 - 연습문제 풀이

6

[2-6] 다음 중 키워드가 아닌 것은?(모두 고르시오)

1. if
2. True
3. NULL
4. Class
5. System

[2-7] 다음 중 변수의 이름으로 사용할 수 있는 것은? (모두 고르시오)

1. $ystem
2. channel#5
3. 7eleven
4. If
5. 자바
6. new
7. $MAX\_NUM
8. hello@com

[2-8] 참조형 변수(reference type)와 같은 크기의 기본형(primitive type)은? (모두 고 르시오)

1. int
2. long
3. short
4. float
5. double

[2-9] 다음 중 형변환을 생략할 수 있는 것은? (모두 고르시오) byte b = 10;

char ch = 'A'; int i = 100; long l = 1000L;

1. b = (byte)i;
2. ch = (char)b;
3. short s = (short)ch;
4. float f = (float)l;
5. i = (int)ch;

[2-10] char타입의 변수에 저장될 수 있는 정수 값의 범위는? (10진수로 적으시오)

Java의 정석定石 3판 - 연습문제 풀이

7

[2-11] 다음중 변수를 잘못 초기화 한 것은? (모두 고르시오)

* 1. byte b = 256;
  2. char c = '';
  3. char answer = 'no';
  4. float f = 3.14
  5. double d = 1.4e3f;

[2-12] 다음 중 main메서드의 선언부로 알맞은 것은? (모두 고르시오)

1. public static void main(String[] args)
2. public static void main(String args[])
3. public static void main(String[] arv)
4. public void static main(String[] args)
5. static public void main(String[] args)

[2-13] 다음 중 타입과 기본값이 잘못 연결된 것은? (모두 고르시오)

1. boolean - false
2. char - '\u0000'
3. float - 0.0
4. int - 0
5. long - 0
6. String - ""