

1. Quais as declarações válidas para a inicialização de uma variável do tipo *boolean*?

C. `boolean c = TRUE;` *//só pode assumir os valores lógicos true ou false*

2. B. `long`, `boolean`, `_ float_`

D. `long`, `boolean`, `double`

*// A contagem de automóveis construídos por uma empresa fabricante de automóveis traduz-se num número inteiro, logo Long.*

*// A condição "guardar se uma empresa fabricante de automóveis realiza modificações no interior do veículo, a pedido do cliente", só tem duas respostas possíveis, sim ou não, ou seja, true ou false, logo é uma variável booleana.*

*//No caso da última condição, a mesma pode ser armazenada tanto num float como numa variável double, uma vez que a única diferença entre ambas reside no número de bits necessários/disponíveis para a sua representação.*

3. A aritmética com números de vírgula flutuante (floating---point) não é exacta. True

*// porque a capacidade de armazenamento das variáveis float e double, apesar de grande é finita, logo em alguns casos podemos estar a trabalhar com aproximações de números reais.*

4. Se se trocasse a funcionalidade do operador `>` com `=` e vice-versa (para o código das linhas 4, 5 e 6), qual seria o resultado do seguinte troço de código?

```
boolean b = false;           // linha 1
int i = 3;                   // linha 2
float f = 8.45F;             // linha 3

System.out.println(f > i);    // linha 4
System.out.println(i = 8);    // linha 5
System.out.println(b > true); // linha 6
```

E. Nenhuma das anteriores.

Output

3.0

false

true

5. Uma variável pode aparecer nos dois lados de uma operação de afetação na mesma instrução de afetação.

A. Verdadeiro;