

1. Crea una clase con nombre **Conversiones**. Dentro de ella crea un método main y dentro de él declara e inicializa una variable para cada tipo básico, incluyendo String. A continuación, asigna sucesivamente una variable a todas las demás. Completa la siguiente tabla con las asignaciones válidas (pon "SI" si una variable de la fila se puede asignar a una de la columna y "NO" en caso contrario).

Ejemplo:

```
int a = 23;
byte b = a;
short s = a;
...
```

| Tipo | byte | short | int | long | float | double | char | boolean | String |
|---------|------|-------|-----|------|-------|--------|------|---------|--------|
| byte | Si | | | | | | | | |
| short | | Si | | | | | | | |
| int | | | Si | | | | | | |
| long | | | | Si | | | | | |
| float | | | | | Si | | | | |
| double | | | | | | Si | | | |
| char | | | | | | | Si | | |
| boolean | | | | | | | | Si | |
| String | | | | | | | | | Si |

2. Crea una clase con nombre **Castings**. Copia el contenido de la anterior, fuerza ahora las conversiones entre tipos usando el casting adecuado y vuelve a rellenar la tabla anterior. ¿Siguen quedando casillas con "NO"? ¿por qué?