Задание 1.1

1. Ошибочно, т.к после типа данных идет название переменной, а оно должно начинаться с буквы или \_, а не цифры;

2. Правильно, в обоих частях просто идет объявление переменной. тип данных название;

3. Ошибочно, т.к переменная f объявляется повторно;

4. Ошибочно, Первая часть правильная, а вторая нет, т.к между названиями должна быть запятая во втором случае или после снова нужно написать тип данных;

5. Ошибочно, как в прошлом примере. Нужно или запятую поставить между названиями переменных или снова прописать тип данных;

6. Правильно, все переменные названы по разному и через запятую, \_ можно использовать в названии;

7. Ошибочно, первая часть правильна, но во второй идет повторное объявление переменной x еще и с другим типом данных;

8. Правильно, т.к от регистра отличаются переменный;

1.2

1. Правильно, сначала объявлена переменная, а потом на след. строке происходит инициализация;

2. Ошибочно, т.к нет разделение после типа данных inta и еще тип данных целочисленный, а там инициализация с точкой;

3. Правильно, Идет объявление переменной с инициализацией, а потом сначала объявление и потом инициализация, типы данных соответствуют;

4. Ошибочно, во второй строчке нужно поставить знак \* между 5 и c;

5. Ошибочно, т.к переобъявление b еще и с другим типом данных;

1.3

В след. примерх вместо int можно поставить byte,short,long.

А вместо double - float.

1.

1) int x = 16;

2) int x;

x = 16;

2.

1) int x=-2,t;

2) int x=-2;

int t;

3) int t, x=-2;

4) int x,t;

x = -2;

5) t,x;

x=-2;

3.

1) double t=5.5, f= 10 \* t;

2) double t,f;

t=5.5;

f= 10 \* t;

3) double t=5.5,f;

f = 10 \* t;

4) double f,t;

t = 5.5;

f = 10 \* 5;

5) double f,t=5.5;

f = 10 \* 5;

1.4

int x = 5, y = 0, z;

z = x + y;

1.5

double x = 7.5, a = x \* 2, b = x \* 3;

1.6

import java.util.Random;

Random rnd = new Random();

int a = rnd.nextInt(10)+1, b = rnd.nextInt(10) + 1;

int c = Integer.parseInt(Integer.toString(a) + Integer.toString(b));

1.7

double x = 20, y = x/3;