true\_false=(j<5); = false

true\_false=(j>3); = true

true\_false=(j<i); = false

true\_false=(i<5); = false

true\_false=(j<=5); = false

true\_false=(6<6); = false

true\_false=(i!=j); = true

true\_false=(i==j || i<50); = false

true\_false=(i==j && i<50); = false

true\_false=(i>j || true\_false && j>=4); = false

true\_false=(!(i<2 && j==5)); true

true\_false=!true\_false; = false

|  |  |
| --- | --- |
| variable y constante | Mecanismos de almacenamiento de datos primitivos u objetos con nombre definidos en un programa. El valor asignado puede cambiar o no (constantes). |
| Operador aretmetico | Se utilizan símbolos para sumar, restar, multiplicar y dividir, y aritmética modular en expresiones y fórmulas matemáticas. |
| Tipos de datos primitivos | Grupo de tipos de datos de Java que no utiliza la palabra clave new cuando se declara o inicializa. Los tipos de datos primitivos almacenan el valor en el mismo lugar de la memoria que el nombre de la variable. |
| byte | El tipo primitivo de Java más pequeño (1 byte) que puede contener un valor entero. |
| long | Este tipo de dato (8 bytes) es el tipo entero más grande. |
| convenciones | Convenciones de formato y nomenclatura que siguen las mayoría de los programadores. |
| int | Este tipo de dato primitivo de Java (4 bytes) puede contener valores enteros. |
| doble | Este tipo de dato primitivo de Java (8 bytes) es el primitivo más grande que puede contener un valor decimal. |
| inicializacion | Cuando se asigna un valor a una variable por primera vez. |
| float | Este tipo de dato primitivo de Java (4 bytes) puede inicializarse con un número decimal precediendo a la letra f. Por ejemplo: float x = 3.5f; |
| literal | Puede ser cualquier número, texto o información que represente un valor; se utiliza para inicializar un tipo primitivo. |
| Declaración | Sentencia Java cuando se define una variable pero no se le asigna necesariamente un valor. Ejemplo: int x; |
| presedencia | Esta palabra describe la prioridad matemática de una variable en un programa Java. |
| char | Este tipo de dato primitivo de Java (2 bytes) puede contener valores de un solo carácter. Ejemplo: “a”, “#”, o “X” |
| corchetes | Se utilizan para describir el bloque de código cuando existe una variable en un programa. {} indica la existencia de un bloque de código. |
| Conversión | Proceso de modificar explícitamente un tipo de dato para que se convierta en otro tipo de dato diferente. |
| Truncamiento | Concepto por el que un número se redondea siempre al entero más cercano. |
| Operador de asignacion | Signo igual “=” utilizado en una sentencia Java para asignar un valor a una variable. |
| Conversión tipo | Proceso de modificar un tipo de dato para que se convierta en otro tipo de dato diferente, ya sea este implícito o explícito. |
| short | Tipo de dato primitivo de Java (2 bytes) que contiene números enteros dentro de un rango más corto que int. |
| boolean | Tipo primitivo de Java de un bit que puede contener un valor true |

4. es errónea porque: int es para números enteros, float y double para números con decimales y long es para números muy grandes ninguno de estas es para cadenas de texto o caracteres que no sean números.