4.\_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 |

5. 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.

6. int el nombre de las variables estan abreviados

double gearratio esta mal por que no separa las dos palabras con una mayuscula que seria gearRatio

in current\_gear esta mal la nomenclatura

6.