

Programación

UT2 – TAREA13

(10 puntos) Realiza estas conversiones de tipo explícitas necesarias para que el código compile y execute correctamente.

Rellena la siguiente tabla para responder: (Cada apartado vale 1 punto)

a)	De double a int: <pre>double valor1 = 42.7; int resultado1;</pre> <code>resultado1 = (int) valor1;</code>
b)	De float a int: <pre>float valor2 = 58.3f; int resultado2;</pre> <code>resultado2 = (int) valor2;</code>
c)	De long a int: <pre>long valor3 = 123456789L; int resultado3;</pre> <code>resultado3 = (int) valor3;</code>
d)	De int a byte: <pre>int valor4 = 127; byte resultado4;</pre> <code>resultado4 = (byte) valor4;</code>
e)	De double a float: <pre>double valor5 = 3.141592653589793; float resultado5;</pre> <code>resultado5 = (float) valor5;</code>
f)	De char a int: <pre>char valor6 = 'A'; int resultado6;</pre> <code>resultado6 = (int) valor6;</code>
g)	De int a char: <pre>int valor7 = 65; char resultado7;</pre> <code>resultado7 = (char) valor7;</code>

h)	<p>De float a short:</p> <pre>float valor8 = 32000.5f; short resultado8;</pre> <pre>resultado8 = (short) valor8;</pre>
i)	<p>De long a float:</p> <pre>long valor9 = 123456789012345L; float resultado9;</pre> <pre>resultado9 = (float) valor9;</pre>
j)	<p>De int a double:</p> <pre>int valor10 = 42; double resultado10;</pre> <pre>resultado10 = (double) valor10;</pre>