

Programación

UT2 – TAREA12

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

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

a)	<p>De byte a int:</p> <pre>byte valor1 = 42; int resultado1;</pre> <p>resultado1 = valor1;</p>
b)	<p>De char a int:</p> <pre>char valor2 = 'B'; int resultado2 = valor2;</pre> <p>Ya está hecha la conversión en las dos instrucciones dadas. No hay que hacer nada más.</p>
c)	<p>De short a long:</p> <pre>short valor3 = 32000; long resultado3;</pre> <p>resultado3 = valor3;</p>
d)	<p>De int a float:</p> <pre>int valor4 = 123456; float resultado4;</pre> <p>resultado4 = valor4;</p>
e)	<p>De long a double:</p> <pre>long valor5 = 123456789012345L; double resultado5;</pre> <p>resultado5 = valor5;</p>
f)	<p>De float a double:</p> <pre>float valor6 = 3.14f; double resultado6;</pre> <p>resultado6 = valor6;</p>
g)	<p>De char a float:</p> <pre>char valor7 = 'C'; float resultado7;</pre>

	<code>resultado7 = valor7;</code>
h)	De byte a double: <code>byte valor8 = 127;</code> <code>double resultado8;</code> <code>resultado8 = valor8;</code>
i)	De short a float: <code>short valor9 = 32767;</code> <code>float resultado9;</code> <code>resultado9 = valor9;</code>
j)	De int a double: <code>int valor10 = 42;</code> <code>double resultado10;</code> <code>resultado10 = valor10;</code>