

1. Dados los siguientes identificadores, indica si son válidos o no. Justifica las respuestas.

a)Sal udo

NON válido. Un identificador en Java é unha secuencia ilimitada SEN ESPAZOS de letras e díxitos e como neste caso hai un espazo está mal.

b)saludo

Sí válido. Un identificador en Java comeza sempre cunha letra, un símbolo de subliñado (_) ou o símbolo dólar (\$) e como neste caso temos que empeza cunha letra está ben

c)_popgrama

Sí válido. Un identificador en Java comeza sempre cunha letra, un símbolo de subliñado (_) ou o símbolo dólar (\$) e como neste caso temos que empeza cun (_) estaría ben pero por convenio non se soen empregar identificadores que comece con (_) así que non o deberíamos usar.

d)Integer

Sí válido. Non é unha palabra clave reservada de Java e está formado por letras exclusivamente. Poderíamos usalo por convencionalismo para nomear unha clase.

e)\$php

Sí válido. Un identificador en Java comeza sempre cunha letra, un símbolo de subliñado (_) ou o símbolo dólar (\$) e como neste caso temos que empeza cun (\$) estaría ben pero por convenio non se soen empregar identificadores que comece con (\$) e incluso por convenio ese símbolo non se usa nunca polo que non o deberíamos usar.

f)3catorce

NON válido. Un identificador en Java nunca pode comezar cun número.

g)verdadero?

Non válido porque contén un carácter especial (?).

h)NÚMERO_PI

Sí válido. Utiliza letras e símbolos permitidos. No referente ao til (´) lembrar que un identificador é unha secuencia ilimitada de caracteres Unicode que é un código de caracteres que recolle os caracteres de practicamente todos os idiomas importantes de mundo.

i)home~

Non válido porque contén un carácter especial (~).

j)año

Sí válido. O ñ, Ñ ou vocais acentuadas son caracteres permitidos para crear identificadores en Java porque son caracteres Unicode.

k)PI

Sí válido. Sería a forma ideal para nomear unha constante.

l)integer

Sí válido. Non é unha palabra reservada, non comeza por unha cifra e non contén caracteres especiais.

m)goto

NON válido. Goto é unha palabra clave reservada en Java e non pode ser utilizado para crear identificadores.

2. Identifica qué sentencias son correctas y cuáles no. Puedes realizar una aplicación con el código para compilarlo y ver los errores:

1. **int** x = 56.7;

Incorrecta. Int designa un enteiro e temos un real

2. **boolean** sw = x;

Incorrecta. Un tipo boolean só ten como rango true ou false.

3. **short** k = 5L;

Incorrecto. Deberíamos usar long ou poñer un cast short.

4. **int** g = 19;

Correcto. Trátase dun enteiro.

5. **int** y = g;

Correcto porque antes declaramos g como in int.

6. y = y + 12;

Correcto porque estamos dicindo que y incrementa o seu valor en 12.

7. **short** s;

Correcto. A expresión indica que declaramos unha variable de tipo short identificada como s.

8. s = y;

Incorrecto porque a variable s é de tipo short e a variable y é de tipo int.

9. **byte** b = 10;

Correcto.

10. **byte** v = b;

Correcto porque os tipos de v e de b son byte.

11. **short** n = 10;

Correcto.

12. v = n;

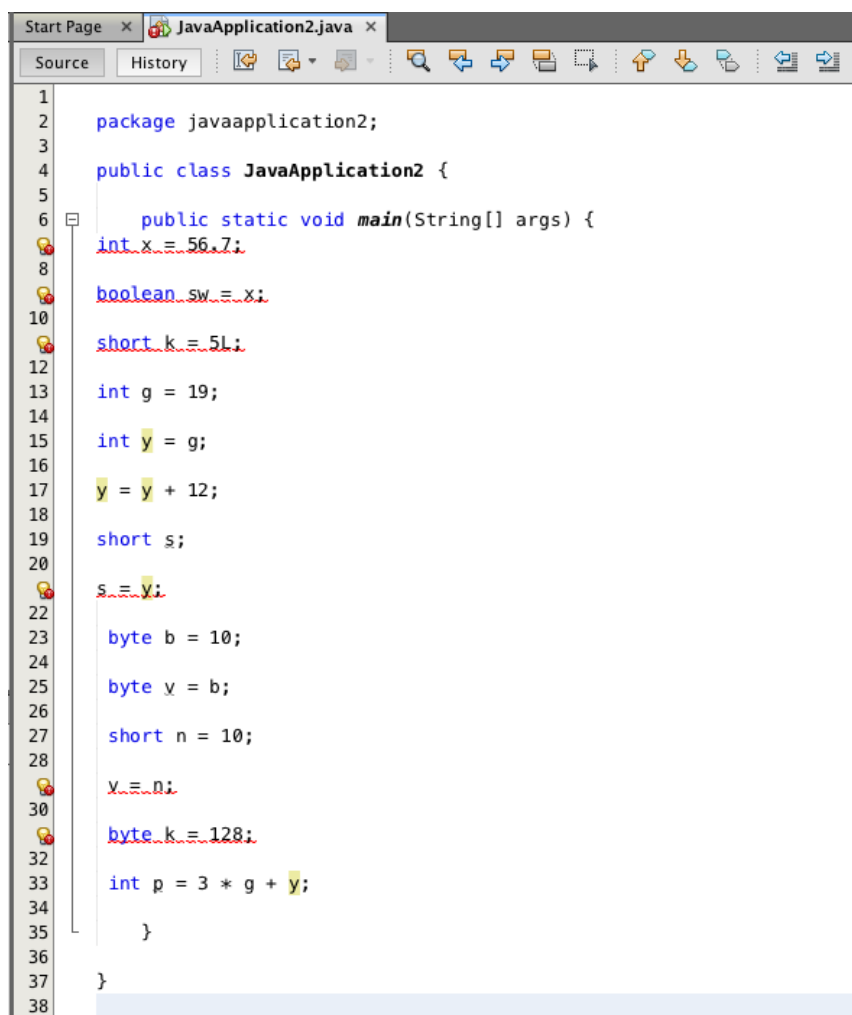
Incorrecto porque v é de tipo byte e n é de tipo short. Habería que facer un cast.

13. **byte** k = 128;

Incorrecto. O rango do tipo byte vai de -128 a 127 e ademais a variable k xa está declarada como short

14. **int** p = 3 * g + y;

Correcto porque estamos facendo operacións aritméticas entre enteiros.

A screenshot of an IDE window titled 'JavaApplication2.java'. The code is as follows:

```
1 package javaapplication2;
2
3
4 public class JavaApplication2 {
5
6     public static void main(String[] args) {
7         int x = 56.7;
8
9         boolean sw = x;
10
11         short k = 5l;
12
13         int g = 19;
14
15         int y = g;
16
17         y = y + 12;
18
19         short s;
20
21         s = y;
22
23         byte b = 10;
24
25         byte y = b;
26
27         short n = 10;
28
29         v = n;
30
31         byte k = 128;
32
33         int p = 3 * g + y;
34
35     }
36
37 }
38
```

The code contains several syntax errors highlighted with red squiggly lines and yellow error icons in the left margin: line 7 ('int x = 56.7;'), line 9 ('boolean sw = x;'), line 11 ('short k = 5l;'), line 21 ('s = y;'), line 29 ('v = n;'), and line 31 ('byte k = 128;').