

1)

```
public class uppg1 {  
    public static void main(String arg[]){  
        int oneA = 1; //OK  
        // int oneB = 2.0; //EJ OK  
        int oneC = 2147483647; //OK  
        // int oneD = 2147483648; //EJ OK  
        int oneE = -8; //OK  
        int oneF = 0; //OK  
        int oneG = -2147483648; //OK  
        // int oneH = 4E5; //EJ OK  
    }  
}
```

2)

```
public class uppg2 {  
    public static void main(String arg[]){  
        /*Kuggfråga. Alla är fel. Man får inte börja en  
        * identifierare med en siffra. Ändra till "twoA",  
        * osv. Åtgärda detta och fortsätt felsöka.  
        */  
        double twoA = 2.0; //OK  
        double twoB = 2.0e300; //OK  
        double twoC = 2.0*Math.pow(10, 300); //OK  
        // String twoD = 'java is easy'; //EJ OK  
        String twoE = ""; //OK  
        String twoF = "-21474836480"; //OK  
        char twoG = 's'; //OK  
        char twoH = ' '; //OK  
        // char twoI = ''; //EJ OK  
        // char twoJ = "o"; //EJ OK  
        char twoK = 101; //OK  
        // boolean twoL = null; //EJ OK  
        boolean twoM = false; //OK  
        // int twoN = null; //EJ OK  
        Integer twoO = null; //OK  
    }  
}
```

3)

```
public class uppg4 {  
    public static void main(String args[]){  
        //int
```

```
int int1= 1;
int1 = int1 + 1;
System.out.println("int1 = " + int1);

int1 = 1;
int1++;
System.out.println("int1 = " + int1);

int1 = 1;
int1 = 2;
System.out.println("int1 = " + int1);

//Integer
Integer integer1 = new Integer(1);
integer1 = new Integer(2);
System.out.println("\ninteger1 = " + integer1.intValue());

integer1 = new Integer(1);
Integer integer2 = new Integer(2);
integer1 = integer2;
System.out.println("integer1 = " + integer1.intValue());

integer1 = new Integer(1);
int tempInt = integer1.intValue();
System.out.println("tempInt = " + tempInt);
tempInt++;
System.out.println("tempInt = " + tempInt);
integer1 = Integer.valueOf(tempInt);
System.out.println("integer1 = " + integer1.intValue());

integer1 = new Integer(1);
integer1++;
System.out.println("integer1 = " + integer1.intValue());

/*Det går inte att ändra värdet på en Integer direkt
 * eftersom det är en immuterbar klasstyp.
 *
 * Man kan dock skapa en ny Integer med ett annat värde
 * och peka integer1 på det nya värdet.
 *
 * Man kan även öppna en Integer och plocka ut dess och
 * öka denna och därefter stoppa in den ökade int:en i en
 * ny Integer, som i näst sista exemplet.
```

```
*
* Som ni ser i sista exemplet går det förvånansvärt nog
* att öka integer1 med hjälp av ++ på samma sätt som man
* gör med en int. Anledningen till detta är den
* automagiska unboxing samt autoboxing som Java gör. Java
* översätter helt sonika raden:
* integer1++;
* till något i stil med näst sista exemplet, dvs:
* int tempInt = integer1.intValue();
* tempInt++;
* integer1 = Integer.valueOf(tempInt);
*
* Testa gärna själva! Den som skrivit flest kodrader när
* hen dör vinner:)
*///Anton
    }
}
```

6)

```
public class uppg6 {
    public static void main(String arg[]){
        int tal = 5;

        if(tal < 4){
            System.out.println("Small");
        }
        else if(tal >= 4 && tal <= 8){
            System.out.println("Medium");
        }
        else{
            System.out.println("Big");
        }

        switch (tal) {
            case 4:
                System.out.println("Small");
                break;
            case 5:
                System.out.println("Medium");
                break;
            case 6:
                System.out.println("Big");
                break;
        }
    }
}
```

```
    }  
    }  
}
```

PoolBall)

```
public class PoolBall {  
    int radius;  
    double speed;  
    String color;  
    char number;  
    boolean isDownInAPocket;  
  
    public PoolBall(int radius, double speed, String color,  
                    char number, boolean isDownInAPocket){  
        this.radius = radius;  
        this.speed = speed;  
        this.color = color;  
        this.number = number;  
        this.isDownInAPocket = isDownInAPocket;  
    }  
  
    public void setSpeed(int speed){  
        this.speed = speed;  
    }  
  
    public void setDownInPocket(boolean isDownInAPocket){  
        this.isDownInAPocket = isDownInAPocket;  
    }  
  
    public String getColor(){  
        return color;  
    }  
}
```

Testklass av PoolBall)

```
public class TestPoolBall {  
    public static void main(String arg[]){  
        int radius = 10;  
        double speed = 0;  
        String color = "Black";  
        char number = '8';  
        boolean isDownInAPocket = false;
```

```
        PoolBall biljardBoll = new PoolBall(radius, speed,
            color, number, isDownInAPocket);

        biljardBoll.setSpeed(10);

        biljardBoll.setDownInPocket(true);

        biljardBoll.setSpeed(0);

        System.out.println("The color of the ball is: " +
        biljardBoll.getColor());
    }
}
```