# Задание 1.1

Перед вами примеры объявления переменных. Укажите, какие из них правильные, а какие — ошибочные. Обоснуйте каждый ответ.

|  |  |
| --- | --- |
| Объявление переменных | Ответ (с объяснением) |
| int lx; | Ошибочно, т.к после типа данных идет название переменной, а оно должно начинаться с буквы или \_, а не цифры; |
| double t; int t; | Правильно, в обоих частях просто идет объявление переменной. тип данных название; |
| int f,f; | Ошибочно, т.к переменная f объявляется повторно; |
| int х,Х; double а; а] ; | Ошибочно, Первая часть правильная, а вторая нет, т.к между названиями должна быть запятая во втором случае или после снова нужно написать тип данных; |
| String kniga ; kniga2; | Ошибочно, как в прошлом примере. Нужно или запятую поставить между названиями переменных или снова прописать тип данных; |
| char znakl,znak2,znak 1; | Правильно, все перименные названы по разному и через запятую, \_ можно использовать в названии; |
| int х,а,Ь; double y,z,x; | Ошибочно, первая часть правильна, но во второй идет повторное объявление переменной x еще и с другим типом данных; |
| int х; double Х; | Правильно, т.к от регистра отличаются переменный; |

# Задание 1.2

Перед вами примеры объявления переменных и их инициализации. Укажите, какие из них правильные, а какие — ошибочные. Обоснуйте каждый ответ.

|  |  |
| --- | --- |
| Обявление и инициализация переменных | Ответ (с объяснением) |
| int х; х=-5; | Правильно, сначала объявлена переменная, а потом на след. строке происходит инициализация; |
| inta=0.O, b=7; | Ошибочно, т.к нет разделение после типа данных inta и еще тип данных целочисленный, а там инициализация с точкой; |
| int Ь=З; double с; с=5.о; | Правильно, Идет объявление переменной с инициализацией, а потом сначала объявление и потом инициализация, типы данных соответствуют; |

|  |  |
| --- | --- |
| int а,Ь,с=5; Ь=5с; a=-b; | Ошибочно, во второй строчке нужно поставить знак \* между 5 и c; |
| double а=З.б,Ь; int b=4; | Ошибочно, т.к пере объявление b еще и с другим типом данных; |

Задание 1.3

Перед вами словесные описания объявления и инициализации переменных. Запишите их в правилах языка Java — в разных допустимых вариантах.

|  |  |
| --- | --- |
| Словесное описание | Ответ |
| Переменная х (типа «простое цеЛое») получает значение 16 | |  | | --- | |  | |  |   1)int x=16;  2)int x;  x=16 |
| Переменные х и t относятся к типу «простое целое», при этом значение переменной х равно -2 | 1)int x=-2,t;  2)int x=-2;  int t;  3)int t, x=-2;  4)int x,t;  x=-2;  5)t,x;  x=-2; |
| Переменные t и f относятся к «вещественному типу», при этом переменная t имеет значение 5.5, а значение переменной f в 10 раз больше значения переменной t | 1)double t=5.5, f=10\*t;  2)double t,f;  t=5.5;  f=10\*t;  3)double t=5.5,f;  f=10\*5;  4)double f,t;  t=5.5;  f=10\*5;  5)double f,t=5.5;  f=10\*5; |

# Задание 1.4

Напишите фрагмент класса (группу команд), который будет присваивать значения 5 и 9 двум переменным, а затем третья переменная будет получать значение, равное сумме значений первых двух переменных.

|  |
| --- |
| int x=5, y=9, z;  z=x+y; |

# Задание 1.5

Напишите фрагмент масса, который будет присваивать значение 7.5 переменной х, а затем будет присваивать переменным а и Ь значения вдвое и второе (соответственно) большие, чем значение переменной х.

|  |
| --- |
| double x=7.5, a=x\*2, b=x\*3; |

# Задание 1.6

Напишите фрагмент класса, в котором переменным а и Ь будут присваиваться числовые значения из диапазона «однозначное

положительное число». Затем следует присвоить переменной с значение, составленное следующим образом: значение переменной, а является числом десятков, значение переменной Ь является числом единиц.

Например, если переменной, а присваивается значение 4, а переменной Ь — значение 7, то переменная с получает значение 47.

|  |
| --- |
| import java.util.Random;  Random rnd=new Random();  int a=rnd.nextInt(10)+1, b=rnd.nextInt(10)+1;  int c=Integer.parseInt(Integer.toString(a)+Integer.toString(b)); |

# Задание 1.7

Напишите фрагмент класса, который присваивает переменной х целочисленное значение, а затем присваивает переменной у трети от значения переменной х.

|  |
| --- |
| double x=20, y=x/3; |