

(Step 19x) #1. Tipuri de date in Java



Points:
1/1

Ce afirmație este adevărată despre primitive?

- ☐ String este un tip primitiv.
- ☐ Tipurile primitive pot fi setate null.
- ☐ Vă puteți crea propriile tipuri primitive.
- ☒ **Tipurile primitive încep cu litere mici.** ✓



Points:
1/1

Ce tip putem pune in locul spatiului pentru a crea o instructiune Java validă

___ a = 100, b = -100;

- ☐ byte
- ☒ **toate 3** ✓
- ☐ int
- ☐ short

Toate tipurile permit declararea variabilelor cu valorile respective.



Points:
1/1

Ce cod nu se compilează?

- ☐ char a = 97;
- ☒ **int x = 100L;** ✓
- ☐ boolean x = true;
- ☐ double num = 2.718;

Implicit pot fi convertite doar tipurile care sunt compatibile si valoarea de convertit incapa in intervalul necesar. Long nu poate fi implicit convertit la int.



Points:
1/1

Care dintre următoarele coduri atribuie corect „animal” ambelor variabile?

- ☐ String cat, dog = "animal";
- ☐ String cat = "animal", String dog = "animal";
- ☒ **String cat = "animal", dog = "animal";** ✓
- ☐ String cat = "animal"; dog = "animal";

Nu pot folosi ; în declarație multiplă
Opțiunea String cat, dog = "animal"; inițializează doar variabila dog
Nu puteți utiliza numele de tip de două ori în declarație multiplă.



Points:
1/1

Ce tip se poate completa instrucțiunea?

___ pi = 3,14;

- ☐ float
- ☐ short
- ☐ byte
- ☒ **double** ✓



Points:
1/1

Care dintre următoarele nu este un nume valabil pentru o variabilă?

- ☐ blue\$
- ☐ B2lue
- ☒ **2blue** ✓
- ☐ _blue

Nu puteți porni numele variabilei în java cu o cifră. Restul opțiunilor sunt valabile.



Points:
1/1

Care dintre următoarele declarații nu se vor compila?

- ☐ int num1 = 0, num2 = 0;
- ☐ int num1, num2;
- ☒ **double num1, int num2 = 0;** ✓
- ☐ int num1, num2 = 0;

Java nu permite tipuri diferite ca parte a aceleiași declarații.



Points:
1/1

Care dintre următoarele nu este o declarație de clasă valabilă?

- ☒ **public class 5MainSt {}** ✓
- ☐ public class _Outside {}
- ☐ public class Cost\$ {}
- ☐ public class building {}

Nu puteți începe numele variabilei / clasei cu cifre.



Points:
1/1

Completați codul pentru a construi cod valid:

```
public class Cat {  
    public String name;  
    public static void main(String[] meow) {  
        Cat cat = new Cat();  
        _____ = "Sadie";  
    }  
}
```

- ☐ cat.setName()
- ☐ cat-name
- ☐ cat[name]
- ☒ **cat.name** ✓

Pentru a accesa membrii unui obiect, se folosește operatorul de acces (.)



Points:
1/1

Care dintre următoarele tipuri de tipuri primitive sunt prezentate în ordinea crescătoare?

- ☐ byte, char, double, float
- ☐ char, double, float, bigint
- ☒ **byte, char, float, double** ✓
- ☐ char, byte, float, double

byte - 1 byte
char - 2 bytes
float - 4 bytes
double - 8 bytes