

## (Step 19x) #2 Operators/decision constructs



Points:  
1/1

1. Operatorii `-`, `____`, `____`, `____`, și `%` sunt prezentați în ordine crescătoare de prioritate.

- ☒ `+, /, *` ✓
- ☐ `--, -, *`
- ☐ `++, /, *`
- ☐ `*, ++, %`

`- + / * %` - ordinea corectă



Points:  
1/1

2. Care este valoarea variabilei `thatNumber` după executarea următorului fragment de cod?

```
long thatNumber = 5 >= 5 ? 1+2 : 1*1;  
if(++thatNumber < 4)  
thatNumber += 1;
```

- ☐ 3
- ☒ 4 ✓
- ☐ 5
- ☐ Eroare de compilare

prima linie va initializa variabila la 3.  
urmatoarea linie intai va schimba valoarea in 4,  
4 < 4 - false, deci ultima linie nu se va executa



Points:  
1/1

3. Câte unități (1) va afișa codul următor:

```
public class Road {  
    public static void main(String[] in) {  
        int intersections = 100;  
        int streets = 200;  
        if (intersections < 150) {  
            System.out.print("1");  
        } else if (streets && intersections > 1000) {  
            System.out.print("2");  
        } if (streets < 500)  
            System.out.print("1");  
        else  
            System.out.print("2");  
    }  
}
```

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☒ Eroare de compilare ✓

`streets` e un `int` si nu poate fi folosit ca `streets &&`



Points:  
1/1

4. Ce va afișa următorul fragment de cod?

```
public class Baby {  
    public static String play(int toy, int age) {  
        final String game;  
        if(toy<2)  
            game = age > 1 ? 1 : 10; // p1  
        else  
            game = age > 3 ? "Ball" : "Swim"; // p2  
        return game;  
    }  
    public static void main(String[] variables) {  
        System.out.print(play(5,2));  
    }  
}
```

- ☐ Ball
- ☐ Eroare de compilare la linia p2
- ☐ Swim
- ☒ Eroare de compilare la linia p1 ✓

Nu putem atribui valoare int la o variabila de tip String.



Points:  
1/1

5. Intr-o expresie, operatorul \_\_\_\_ mareste valoarea si returneaza valoarea noua, iar operatorul \_\_\_\_ scade valoarea si returneaza valoarea originala.

- ☒ pre-increment [++v], post-decrement [v--] ✓
- ☐ post-increment [v++], post-decrement [v--]
- ☐ pre-increment [++v], pre-decrement [--v]
- ☐ post-increment [v++], pre-decrement [--v]



Points:  
0/1

6. Operatorul \_\_\_\_ este true cand cel putin unul dintre operanzi e true, iar operatorul \_\_\_\_ neagă valoarea operandului.

- ☒ &&, ! ✗
- ☐ +, -
- ☐ |, -
- ☐ ||, ! ✓



Points:  
1/1

7. Ce va afișa la ecran următorul cod?

```
public class Pieces {  
    public static void main(String[] info) {  
        int flair = 15;  
        if(flair >= 15 && flair < 37) {  
            System.out.print("Not enough");  
        } if(flair==37) {  
            System.out.print("Just right");  
        } else {  
            System.out.print("Too many");  
        }  
    }  
}
```

- ☐ Too many
- ☐ Not enough
- ☒ Raspunsul corect nu e indicat in lista ✓
- ☐ Just right

se vor afisa  
not enough si too many



Points:  
1/1

8. Ce va fi afișat la ecran după executarea următorului fragment de cod?

```
public class TurtleVsHare {  
    public static void main(String[] arguments) {  
        int turtle = 10 * (2 + (3 + 2) / 5);  
        int hare = turtle < 5 ? 10 : 25;  
        System.out.print(turtle < hare ? "Hare wins!" : "Turtle wins!");  
    }  
}
```

- ☐ Hare wins!
- ☒ Turtle wins! ✓
- ☐ Eroare de compilare.
- ☐ Eroare de execuție.

turtle = 10 \* (2 + 5 / 5) = 30  
hare = 25  
turtle < hare - false



Points:  
0/1

9. Ce afirmație despre if-else este adevărată?

- ☐ construcția if poate executa un singur bloc de cod decizional ✓
- ☒ If trebuie neaparat sa aiba un bloc else X
- ☐ else poate fi indicat inainte la else-if
- ☐ daca conditia din if e falsa, blocul if-ului va fi executat oricum



Points:  
1/1

10. Având în vedere următorul fragment de cod, care este valoarea movieRating după ce este executată secvența

```
int characters = 5;  
int story = 3;  
double movieRating = characters <= 4 ? 3 : story > 1 ? 2 : 1;
```

- ☐ 2
- ☒ 2.0 ✓
- ☐ 3.0
- ☐ 3

5 <= 4 - false. 3 > 1 - true.

se va atribui valoarea 2.0 pentru ca valoarea int 2 va fi convertita la double