

PROG01 Tarea Aprendizaje 02. Estructura básica de un programa en Java

1. Señala cuáles son palabras reservadas:
 - double, int.
 - const, goto.
2. Cuando creamos programas, es recomendable colocar todas las sentencias una detrás de otra, separadas por puntos y comas en una misma línea. De este modo ahorraremos líneas de código.
 - Falso
3. ¿Cuál de estas palabras se puede utilizar como identificador en Java?
 - println
 - _desviacion
 - XYZ
 - \$456
4. ¿Qué muestra el siguiente código que utiliza \t?

```
System.out.println("Nombre\tPeso\tAltura");
```

NOTA: \t es la secuencia de escape para el tabulador e introduce espacios en blanco hasta llegar a un número de caracteres múltiplo de 8. Por ejemplo, en la línea "hola\tgracias\thasta mañana\tadios":

- el primer tabulador introduciría 4 espacios en blanco: $hola(4) + espacios(4) = 8$
 - el segundo tabulador introduciría 1 espacio en blanco: $gracias(7) + espacios(1) = 8$
 - el tercer tabulador introduciría 4 espacios en blanco: $hasta\ mañana(12) + espacios(4) = 16$
 - Nombre-2 espacios-Peso-4 espacios-Altura-0 espacios
5. Un identificador es una secuencia ilimitada sin espacios de ____ que pertenecen al código Unicode.
 - letras y dígitos
 6. Indica los espacios en blanco que mostraría el siguiente código que utiliza \t

```
System.out.println("Productos\tPrecio\tIVA\t");
```

- Productos [7 espacios] Precio [2 espacios] IVA [5 espacios]
7. Relaciona cada carácter especial con su significado:
 - '\f' --> Salto de página
 - '\n' --> Salto de línea
 - '\t' --> Tabulador
 - '\b' --> Retroceso