

2.

א.

1. לתרגם את התכנית כולה הכתובה בשפת עילית (שפת אדם) ל-BYTECODE של ג'אווה.

2. תוך כדי ריצת התוכנה- מתרגם שורה שורה מקובץ class המקומפל לשפת מכונה המתאימה למכשיר ומריץ אותה.

3. BYTECODE יתרונו שה JVM יכולה להריץ אותו על כל מני מחשבים מסוגים שונים.

4. מכונה אבסטרקטית שמריצה תכניות ג'אווה במחשבים כלשהם.

5. מידע שהמשתמש שמריץ class כלשהי של ג'אווה מכניס כארגומנטים למתודת ה-main ב-class

ב.

1. לא נכון- ממיר קבצי BYTECODE לשפת מכונה

2. נכון

3. לא נכון- המפרש עושה זאת

4. נכון

5. נכון

3.

1. רק שגיאת הרצה- לא נמצאה המתודה main הרצויה- צריכה לקבל מערך מסוג סטרינג ו לא סטרינג

2. שגיאת קומפילציה. חסר גרשיים בסוף הסטרינג להדפסה

3. רק שגיאת הרצה- לא נמצא מתודה main הרצויה (היא צריכה להקרא main ולא main2 )

4. פלט:

null is null

5. כמו ב 1,3 חסר static ב-main