

1) El orden de palabras reservadas que tiene Java en su versión actual es de: 10 40 80

2) Enumere los tipos primitivos de datos

3) `float f;`  
`double g=3.14159;`

Escriba una instrucción para asignar el valor de `g` a `f`.

4) Indique cuales de estos identificadores son correctos

- a) pepe                      b) pepe22                      c) 22pepe  
 d) pepe\_                      e) pepe\_22                      f) \_22pepe  
 g) esteIdentificadorEsDemasiadoLargoPorTenerMasDe32Caracteres  
 h) seríaCorrectoSiNoIncluyeraAcentos                      i) o\_No?

5) Para cada expresión, si es correcta indique el valor final de `x`, `y` y `z`, y si no lo es indique el motivo

- a) `int x=1, y=1;`                      b) `int x=1, y=1;`                      c) `int z= x + y++;`  
`int z=x + ++y;`                      `int z +=x + y++`                      `int x=1, y=1;`

6) El compilador dice "Incompatible types. Required: boolean. Found: int" corrija el error y diga qué efecto tiene la sentencia. Simplifíquela si es posible.

```
if (x = ++y) x = y;
```

7) Reescriba el siguiente código con un "switch"

```
if ( x+y == 2) z=4;
else if ( x+y == 3) z=9;
  else if ( x+y == -2) z=4;
    else if ( x+y == -3) z=9;
      else z=0;
```

8) ¿Le parece conveniente el código del ejercicio anterior o lo escribiría usted de otro modo (hágalo en tal caso)?

9) Haga de JVM y ejecute este fragmento de código.

```
nivelX:
for (int i=0; i<4; i++)
  for (int j=0; j<4; j++) {
    if (i*j==6) continue nivelX;
    System.out.print("(" + i + "." + j + ") ");
  }
```

10) Trate de simplificar (compactar al máximo) el siguiente código:

```
int x=0;
int f(int a, int b) {
  if (a>b) x = x + a / b;
  else if (a == b) x = x + a * b;
  else x = x + b / a;
  return x;
}
```

11) Dada la definición de clase

```
class A {}
```

Comente la siguiente afirmación: "un objeto de tipo A es un objeto vacío: no tiene ni campos ni métodos".

12) Enumere los tipos de encapsulamientos (ámbitos de acceso) de modo ordenado.

13) Haga de nuevo de JVM y ejecute este fragmento de código.

```
class Pruebas{
    private int i=0;
    private static int j=0;

    public static void main(String[] args) {
        Pruebas p1=new Pruebas(), p2=new Pruebas();
        p1.i++; p1.j++; p2.i--; p2.j--;
        System.out.println(p1.i+" "+p1.j+" "+p2.i+" "+p2.j);
    }
}
```

14) Complete las frases:

- a) que una clase sea final implica que...
- b) que un campo sea final implica que...
- c) que un método sea final implica que...

15) Verdadero o falso

- a) todas las clases tienen un constructor sin parámetros.
- b) en la escritura de un constructor se debe explicitar un tipo de retorno void
- c) puede haber más de un constructor y no hay límites al número de ellos.

16) Verdadero o falso

- a) Una clase que extiende otra clase abstracta puede ser abstracta.
- b) Una clase que extiende otra clase no abstracta no puede ser abstracta

17) Verdadero o falso

- a) Hay lenguajes que admiten interfaces múltiples, pero no es el caso de Java
- b) Una clase que implementa un interfaz debe tener implementados todos los métodos de la misma.

18) Verdadero o falso

- a) Referenciar a un objeto a través de una clase/interfaz u otra no cambia la naturaleza del objeto.
- b) Referenciar a un objeto a través de una clase/interfaz u otra nos permite ver a los objetos como algo que no son.

19) a) Declare e instancie un array de dimensión 3x2 para objetos de la clase Pájaro.

- b) Declare e instancie un array lineal de enteros con los valores 1,3,5,7,11

20) Escriba la enumeración `PiezaDeAjedrez`