

5 Indica il valore assunto dalla variabile *risultato* al termine di ogni gruppo di operazioni.

a. risultato = 0;
num = 5;
risultato = (num--) + 3;
.....

b. risultato = 0;
num = 5;
risultato = (-- num) + 3;
.....

6 Indica come vengono tradotti in Java gli operatori logici AND, OR e NOT.

Operatore logico	Operatore in Java
AND	
OR	
NOT	

7 Supponendo che la variabile *x* di tipo intero assuma ogni volta il valore iniziale 3, indica quale valore assume alla fine dei seguenti frammenti di codice.

a. if (x > 3)
{
 x *= 2;
}
else
{
 x += 2;
}

b. if (x == 3)
{
 x = 5;
}
if (x <= 5)
{
 x -= 2;
}

c. if (x >= 3)
{
 x++;
 if (x > 4)
 {
 x = 10;
 }
}

8 Indica quale valore assume la variabile *y* alla fine dei seguenti frammenti di codice.

a. int y=0;
int a=2;
while (a <= 1024)
{
 y++;
 a *= 2;
}

b. int y=1;
boolean fine;
do
{
 y++;
 fine = (y > 10);
}
while (!fine);

c. int y=30;
for (int i=0; i <= y;
 i=i+2)
{
 y -= 5;
}

9 Metti in ordine, da 1 a 3, i passaggi da seguire per la creazione di un array.

a. inizializzazione
b. dichiarazione
c. allocazione

10 Completa le frasi utilizzando le parole seguenti.

graffe • tonde • quadre • `ArrayIndexOutOfBoundsException` • `length` •
`ArrayLimitException` • `null` • `int` • `void`

a. Si può indicare la dimensione dell'array usando la parola
b. Per accedere a un elemento dell'array si indica l'indice tra parentesi
c. Se si usa un indice maggiore della dimensione dell'array viene generata l'eccezione
d. Un array dichiarato ma non ancora allocato assume il valore speciale