

---

## 3 章

---

### 1. C D E G I J

B について、String 型はクラス型であり基本データ型ではない。C について、char 型は 32 ビットである。D について、float と double 型の変数には、どんな型の整数でも代入できる。E について、false や true はそれ自身が boolean 型の値であり、0 や 1 ではない。F について、5123123123 は int 型で表せる値の最大値（約 21 億）を超えている。G について、short 型は−32,768 ~ 32,767 の値である。I について、0B は 2 進数を表す接頭辞で\_は数値の区切りを示す。0B1111\_0011 は 2 進数の整数なので int 型の変数 n に代入できる。J について、0xFFFF も 16 進数の整数なので、int 型の変数 n に代入できる。K について、0123 は 8 進数。10 進数では 83 になるので、K は正しい。

【注】選択する間違いの個数が 3 と記載されていましたが、正しくは 6 でした。正誤表に記載しましたので参照してください。

### 2. B G H

A について、\_は整数の値の区切りを示すので、int 型でも使える。B について、ユニコード文字なので、一重引用符で囲わなければならない。C について、"false"は文字列としては正しい書き方である。D について、指数形式の書き方。E について、エスケープ文字なので、一重引用符または二重引用符で囲う。F について、double の値には D または d を付けることができる。G について、文字列なので二重引用符で囲わなければならない。H について、一重引用符だけを 2 個連続して書くことはできない。I について、二重引用符を 2 個連続して書くと空文字を表す。

### 3. E F H I J

A について、\_は使用できる記号。B について、大文字だけの識別子も OK。C について、public は予約語だが、末尾に 2 が付いているので使用できる。D について、長い識別子も使用できる。事実上、長さの制限はないに等しい。E について、数字から始まる識別子はエラー。F について、-記号は使えない。G について、void は識別子だが\_value を付加しているので使用できる。H について、数字で始まる識別子は使えない。I について、使用できない記号#を使っている。J について、package は予約語なので使えない。K について、\$は使用できる記号。L について、数字が先頭ではないので使用できる。M について、class は予約語だが、es を付加しているので使用できる。

### 4. C D F G K

A について、int 型の変数に double の値 10.5 は代入できない。B について、boolean 画の変数に文字列 "true"は代入できない。C について、2 変数を同時に宣言する正しい書き方。D について、一部の変数だけを初期化してもよい。E について、同じ変数名 n を 2 度使っているので間違い。F について、double 型の変数 x に、int 型の変数は代入できる。G について、宣言と初期化を同時に行う正しい書き方。H について、文字型の変数に、文字列"A"は代入できない。I について、1 つの宣言文の中に、型名は 1 つしか書けない。J について、変数を使う前に、変数宣言を書かねばならない。K について、宣言時の代入では、65 は short 型に変換して代入される。L について、double 型の x は、int 型の n に代入できない。