

# JAVA PUZZLERS NG S03



ОТКУДА ВЫ ВСЕ ЛЕЗЕТЕ-ТО?



# **CLICK AND HACK**

# **THE TYPE-IT BROTHERS**



55,746 REPUTATION

• 9    • 107    • 193

# Tagir Valeev

top 0.27% this year

Author of [StreamEx](#) library.

IntelliJ IDEA Developer.

[FindBugs](#) project contributor.

Tech blog in Russian on [Habrahabr](#).

1,264

answers

12

questions

~4.1m

people reached

Novosibirsk, Russia

amaembo

Member for 2 years, 5 months

4,658 profile views

Last seen yesterday

## Communities (3)

Stack Overflow 55.7k

Stack Overflow на русском 4.8k

Code Review 111

## Top Tags (582)

java

•

SCORE 4,883

POSTS 1,166

POSTS % 91

java-8

•

SCORE 3,154

POSTS 560

java-stream

•

SCORE 2,122

POSTS 426

lambda

•

SCORE 658  
POSTS 142

generics

•

SCORE 246  
POSTS 69

collections

•

SCORE 235  
POSTS 52

## Top Meta Posts

3 1

THAT'S WHAT I DO:  
I DRINK AND  
I KNOW THINGS.



Baruch Sadogursky, JFrog Developer Advocate, @jbaruch

1. ДВА КЛЕВЫХ ПАРНЯ НА СЦЕНЕ
2. СМЕШНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
3. ВЫ ГОЛОСУЕТЕ ЗА ОТВЕТЫ!
4. МЫ КИДАЕМСЯ ФУТБОЛКАМИ ОТ JFROG  
(СПАСИБО ИМ)
5. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ХЭШТЭГИ:  
**#JAVA PUZZLERS NG #JOKERCONF**

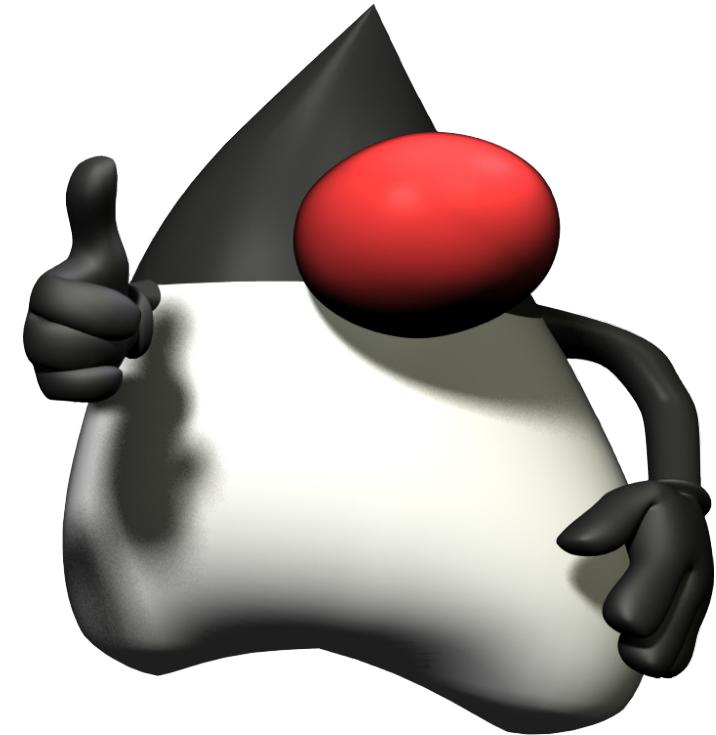
**ПЕРВОЕ ПРАВИЛО ПАЗЗЛЕРОВ:**



**НЕ ЧИТИТЬ!**

# Проверка системы голосования! Какая у вас Java?

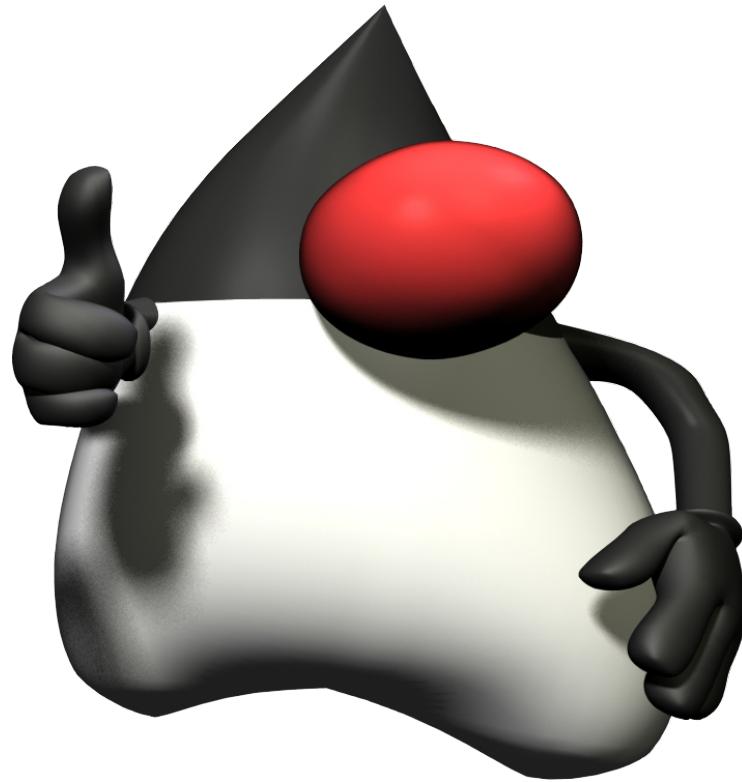
- A. Java 7
- B. Java 8
- C. Java 9
- D. Java 6
- E. Java 5
- F. Java 2



Готовьтесь, сейчас будет вот так:



Всё работает (ну, или не работает) на последней  
версии Java 8 и 9 соответственно.



# ТРЕТЬИМ БУДЕШЬ?





"мать...мать..." привычно  
ответило эхо

```
// module-info.java
```

```
module module {  
    requires requires;  
    exports exports;  
    opens opens;  
    uses uses;  
}
```

1. Ошибка в каждой строчке
2. Нельзя экспортировать пакет с именем exports
3. Нельзя объявлять в uses имя uses
4. Компилируется без ошибок



```
// module-info.java
```

```
module module {  
    requires requires;  
    exports exports;  
    opens opens;  
    uses uses;  
}
```

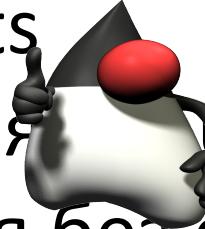
1. Ошибка в каждой строчке
2. Нельзя экспортировать пакет с именем exports
3. Нельзя объявлять в uses имя uses
4. Компилируется без ошибок



```
// module-info.java
```

```
module module {  
    requires requires;  
    exports exports;  
    opens opens;  
    uses uses;  
}
```

1. Ошибка в каждой строчке
2. Нельзя экспортировать пакет с именем exports
3. Нельзя объявлять uses имя uses
4. Компилируется без ошибок



# Как мы это чиним?

```
// module-info.java

import opens.uses;
module module {
    requires requires;
    exports exports;
    opens opens;
    uses uses;
}
```







```
System.out.println(isUltimateQuestion ? 42 : null);
```



7 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ СПУСТЯ...



```
System.out.println(isUltimateQuestion ? 42 :  
    isUltimateQuestion ? 42 : null);
```

```
System.out.println(isUltimateQuestion ? 42 :  
    isUltimateQuestion ? 42 : null);
```

isUltimateQuestion = false

1. null
2. Не скомпилируется
3. 42
4. NullPointerException



```
System.out.println(isUltimateQuestion ? 42 :  
    isUltimateQuestion ? 42 : null);
```

isUltimateQuestion = false

1. null
2. Не скомпилируется
3. 42
4. NullPointerException



# Какой тип у (b ? 42 : null)?

Смотрим jls-15.25:

The following tables summarize the rules expression of the type of a conditional expression for all possible types of its second and third operands. `bri{}` means to apply binary numeric promotion. The form `T1 bri{1} T2` is used where one operand is a constant expression of type `int` and may be representable in type `T`, where binary numeric promotion is used if the operand is not representable in `T`. The operand type `T2` means any reference type other than the `null` type and the eight wrapper classes `Boolean`, `Byte`, `Short`, `Character`, `Integer`, `Long`, `Float`, `Double`.

Table 15.25-A. Conditional expression type (Primitive 3rd operand, Part I)

3rd →	byte	short	char	int
2nd ↓				
byte	byte	short	<code>bri{0}byte,char</code>	<code>bri{0}byte,int</code>
byte	byte	short	<code>bri{0}byte,char</code>	<code>bri{0}byte,int</code>
short	short	short	<code>bri{0}short,char</code>	<code>bri{0}short,int</code>
short	short	short	<code>bri{0}short,char</code>	<code>bri{0}short,int</code>
char	<code>bri{0}char,byte</code>	<code>bri{0}char,short</code>	char	<code>bri{0}character,int</code>
Character	<code>bri{0}character,byte</code>	<code>bri{0}character,short</code>	char	<code>bri{0}character,int</code>
int	<code>bri{0}int,byte</code>	<code>bri{0}int,short</code>	<code>bri{0}int,char</code>	int
Integer	<code>bri{0}int,byte</code>	<code>bri{0}int,short</code>	<code>bri{0}int,char</code>	<code>bri{0}integer,int</code>
long	<code>bri{0}long,byte</code>	<code>bri{0}long,short</code>	<code>bri{0}long,char</code>	<code>bri{0}long,int</code>
long	<code>bri{0}long,byte</code>	<code>bri{0}long,short</code>	<code>bri{0}long,char</code>	<code>bri{0}long,int</code>
float	<code>bri{0}float,byte</code>	<code>bri{0}float,short</code>	<code>bri{0}float,char</code>	<code>bri{0}float,int</code>
float	<code>bri{0}float,byte</code>	<code>bri{0}float,short</code>	<code>bri{0}float,char</code>	<code>bri{0}float,int</code>
double	<code>bri{0}double,byte</code>	<code>bri{0}double,short</code>	<code>bri{0}double,char</code>	<code>bri{0}double,int</code>
double	<code>bri{0}double,byte</code>	<code>bri{0}double,short</code>	<code>bri{0}double,char</code>	<code>bri{0}double,int</code>
boolean	<code>bri{0}boolean,byte</code>	<code>bri{0}boolean,short</code>	<code>bri{0}boolean,char</code>	<code>bri{0}boolean,int</code>
boolean	<code>bri{0}boolean,byte</code>	<code>bri{0}boolean,short</code>	<code>bri{0}boolean,char</code>	<code>bri{0}boolean,int</code>
null	<code>bri{0}null,byte</code>	<code>bri{0}null,short</code>	<code>bri{0}null,char</code>	<code>bri{0}null,int</code>
Object	<code>bri{0}object,byte</code>	<code>bri{0}object,short</code>	<code>bri{0}object,char</code>	<code>bri{0}object,int</code>

Table 15.25-B. Conditional expression type (Primitive 3rd operand, Part II)

3rd →	long	float	double	boolean
2nd ↓				
byte	<code>bri{0}byte,long</code>	<code>bri{0}byte,float</code>	<code>bri{0}byte,double</code>	<code>bri{0}byte,boolean</code>
Byte	<code>bri{0}byte,long</code>	<code>bri{0}byte,float</code>	<code>bri{0}byte,double</code>	<code>bri{0}byte,boolean</code>
short	<code>bri{0}short,long</code>	<code>bri{0}short,float</code>	<code>bri{0}short,double</code>	<code>bri{0}short,boolean</code>
Short	<code>bri{0}short,long</code>	<code>bri{0}short,float</code>	<code>bri{0}short,double</code>	<code>bri{0}short,boolean</code>
char	<code>bri{0}char,long</code>	<code>bri{0}char,float</code>	<code>bri{0}char,double</code>	<code>bri{0}char,boolean</code>
Character	<code>bri{0}character,long</code>	<code>bri{0}character,float</code>	<code>bri{0}character,double</code>	<code>bri{0}character,boolean</code>
int	<code>bri{0}int,long</code>	<code>bri{0}int,float</code>	<code>bri{0}int,double</code>	<code>bri{0}integer,boolean</code>
Integer	<code>bri{0}int,long</code>	<code>bri{0}int,float</code>	<code>bri{0}int,double</code>	<code>bri{0}integer,boolean</code>
long	long	<code>bri{0}long,float</code>	<code>bri{0}long,double</code>	<code>bri{0}long,boolean</code>
long	long	<code>bri{0}long,float</code>	<code>bri{0}long,double</code>	<code>bri{0}long,boolean</code>
float	<code>bri{0}float,long</code>	<code>bri{0}float,float</code>	<code>bri{0}float,double</code>	<code>bri{0}float,boolean</code>
float	<code>bri{0}float,long</code>	<code>bri{0}float,float</code>	<code>bri{0}float,double</code>	<code>bri{0}float,boolean</code>
double	<code>bri{0}double,long</code>	<code>bri{0}double,float</code>	double	<code>bri{0}double,boolean</code>
double	<code>bri{0}double,long</code>	<code>bri{0}double,float</code>	double	<code>bri{0}double,boolean</code>
boolean	<code>bri{0}boolean,long</code>	<code>bri{0}boolean,float</code>	<code>bri{0}boolean,double</code>	boolean
boolean	<code>bri{0}boolean,long</code>	<code>bri{0}boolean,float</code>	<code>bri{0}boolean,double</code>	boolean
null	<code>bri{0}null,long</code>	<code>bri{0}null,float</code>	<code>bri{0}null,double</code>	<code>bri{0}null,boolean</code>
Object	<code>bri{0}object,long</code>	<code>bri{0}object,float</code>	<code>bri{0}object,double</code>	<code>bri{0}object,boolean</code>

Table 15.25-C. Conditional expression type (Reference 3rd operand, Part I)

3rd →	byte	short	Character	Integer
2nd ↓				
byte	byte	short	<code>bri{0}byte,Character</code>	<code>bri{0}byte,Integer</code>
Byte	Byte	short	<code>bri{0}byte,Character</code>	<code>bri{0}byte,Integer</code>
short	<code>bri{0}short,byte</code>	<code>bri{0}short,Character</code>	<code>bri{0}short,Character</code>	<code>bri{0}short,Integer</code>
Short	<code>bri{0}short,byte</code>	<code>bri{0}short,Character</code>	<code>bri{0}short,Character</code>	<code>bri{0}short,Integer</code>
char	<code>bri{0}char,byte</code>	<code>bri{0}char,short</code>	<code>bri{0}char,Character</code>	<code>bri{0}char,Integer</code>
Character	<code>bri{0}character,byte</code>	<code>bri{0}character,short</code>	<code>bri{0}character,Character</code>	<code>bri{0}character,Integer</code>
int	<code>bri{0}int,byte</code>	<code>bri{0}int,short</code>	<code>bri{0}int,Character</code>	<code>bri{0}int,Integer</code>
Integer	<code>bri{0}int,byte</code>	<code>bri{0}int,short</code>	<code>bri{0}int,Character</code>	<code>bri{0}integer,Integer</code>
long	<code>bri{0}long,byte</code>	<code>bri{0}long,short</code>	<code>bri{0}long,Character</code>	<code>bri{0}long,Integer</code>
long	<code>bri{0}long,byte</code>	<code>bri{0}long,short</code>	<code>bri{0}long,Character</code>	<code>bri{0}long,Integer</code>
float	<code>bri{0}float,byte</code>	<code>bri{0}float,short</code>	<code>bri{0}float,Character</code>	<code>bri{0}float,Integer</code>
float	<code>bri{0}float,byte</code>	<code>bri{0}float,short</code>	<code>bri{0}float,Character</code>	<code>bri{0}float,Integer</code>
double	<code>bri{0}double,byte</code>	<code>bri{0}double,short</code>	<code>bri{0}double,Character</code>	<code>bri{0}double,Integer</code>
double	<code>bri{0}double,byte</code>	<code>bri{0}double,short</code>	<code>bri{0}double,Character</code>	<code>bri{0}double,Integer</code>
boolean	<code>bri{0}boolean,byte</code>	<code>bri{0}boolean,short</code>	<code>bri{0}boolean,Character</code>	<code>bri{0}boolean,Integer</code>
boolean	<code>bri{0}boolean,byte</code>	<code>bri{0}boolean,short</code>	<code>bri{0}boolean,Character</code>	<code>bri{0}boolean,Integer</code>
null	<code>bri{0}null,byte</code>	<code>bri{0}null,short</code>	Character	Integer
Object	<code>bri{0}object,byte</code>	<code>bri{0}object,short</code>	<code>bri{0}object,Character</code>	<code>bri{0}object,Integer</code>

Table 15.25-D. Conditional expression type (Reference 3rd operand, Part II)

3rd →	Long	Float	Double	Boolean
2nd ↓				
byte	<code>bri{0}byte,Long</code>	<code>bri{0}byte,Float</code>	<code>bri{0}byte,Double</code>	<code>bri{0}byte,Boolean</code>
Byte	<code>bri{0}byte,Long</code>	<code>bri{0}byte,Float</code>	<code>bri{0}byte,Double</code>	<code>bri{0}byte,Boolean</code>
short	<code>bri{0}short,Long</code>	<code>bri{0}short,Float</code>	<code>bri{0}short,Double</code>	<code>bri{0}short,Boolean</code>
Short	<code>bri{0}short,Long</code>	<code>bri{0}short,Float</code>	<code>bri{0}short,Double</code>	<code>bri{0}short,Boolean</code>
char	<code>bri{0}char,Long</code>	<code>bri{0}char,Float</code>	<code>bri{0}char,Double</code>	<code>bri{0}char,Boolean</code>
Character	<code>bri{0}character,Long</code>	<code>bri{0}character,Float</code>	<code>bri{0}character,Double</code>	<code>bri{0}character,Boolean</code>
int	<code>bri{0}int,Long</code>	<code>bri{0}int,Float</code>	<code>bri{0}int,Double</code>	<code>bri{0}integer,Boolean</code>
Integer	<code>bri{0}int,Long</code>	<code>bri{0}int,Float</code>	<code>bri{0}int,Double</code>	<code>bri{0}integer,Boolean</code>
long	long	<code>bri{0}long,Float</code>	<code>bri{0}long,Double</code>	<code>bri{0}long,Boolean</code>
long	long	<code>bri{0}long,Float</code>	<code>bri{0}long,Double</code>	<code>bri{0}long,Boolean</code>
float	<code>bri{0}float,Long</code>	float	<code>bri{0}float,Double</code>	<code>bri{0}float,Boolean</code>
float	<code>bri{0}float,Long</code>	float	<code>bri{0}float,Double</code>	<code>bri{0}float,Boolean</code>
double	<code>bri{0}double,Long</code>	<code>bri{0}double,Float</code>	double	<code>bri{0}double,Boolean</code>
double	<code>bri{0}double,Long</code>	<code>bri{0}double,Float</code>	double	<code>bri{0}double,Boolean</code>
boolean	<code>bri{0}boolean,Long</code>	<code>bri{0}boolean,Float</code>	<code>bri{0}boolean,Double</code>	boolean
boolean	<code>bri{0}boolean,Long</code>	<code>bri{0}boolean,Float</code>	<code>bri{0}boolean,Double</code>	boolean
null	long	Float	Double	Boolean
Object	<code>bri{0}object,Long</code>	<code>bri{0}object,Float</code>	<code>bri{0}object,Double</code>	<code>bri{0}object,Boolean</code>

Table 15.25-E. Conditional expression type (Reference 3rd operand, Part III)

3rd →	null	Object
2nd ↓		
byte	<code>bri{0}byte,null</code>	<code>bri{0}byte,Object</code>
Byte	byte	<code>bri{0}byte,Object</code>
short	<code>bri{0}short,null</code>	<code>bri{0}short,Object</code>
Short	short	<code>bri{0}short,Object</code>
char	<code>bri{0}character,null</code>	<code>bri{0}character,Object</code>
Character	Character	<code>bri{0}character,Object</code>
int	<code>bri{0}int,null</code>	<code>bri{0}int,Object</code>
Integer	Integer	<code>bri{0}integer,Object</code>
long	<code>bri{0}long,null</code>	<code>bri{0}long,Object</code>
long	long	<code>bri{0}long,Object</code>
float	<code>bri{0}float,null</code>	<code>bri{0}float,Object</code>
float	float	<code>bri{0}float,Object</code>
double	<code>bri{0}double,null</code>	<code>bri{0}double,Object</code>
double	double	<code>bri{0}double,Object</code>
boolean	<code>bri{0}boolean,null</code>	<code>bri{0}boolean,Object</code>
boolean	Boolean	<code>bri{0}boolean,Object</code>
null	null	<code>bri{0}null,Object</code>
Object	Object	<code>bri{0}object,Object</code>

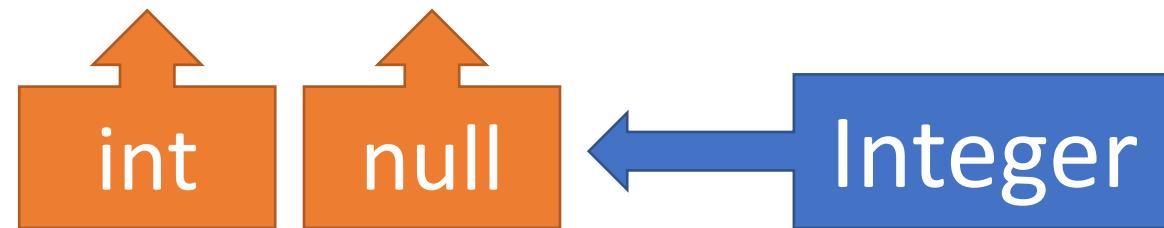
At run time, the first operand expression of the conditional expression is evaluated first. If necessary, unboxing conversion is performed on the result.

The resulting `boolean` value is then used to choose either the second or the third operand expression:

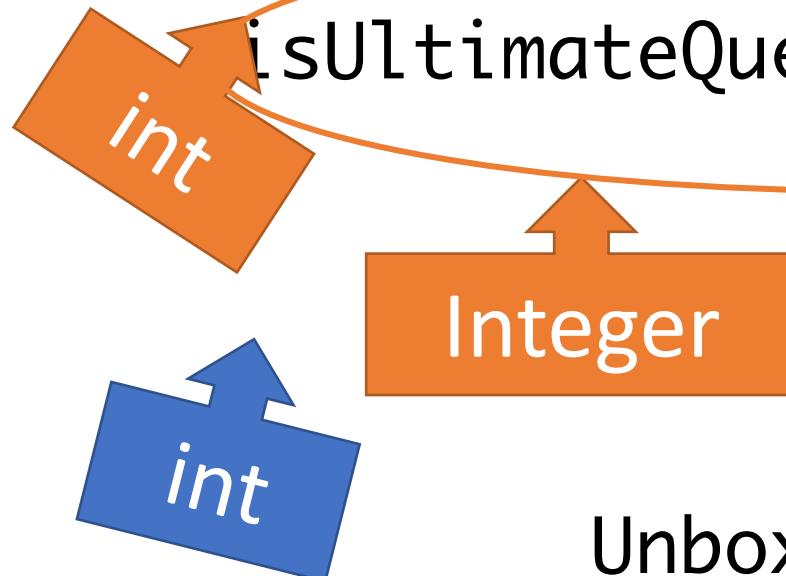
\* If the value of the first operand is `true`, then the second operand expression is chosen.

Какой тип у `(b ? 42 : null)`?

`isUltimateQuestion ? 42 : null`



`isUltimateQuestion ? 42 :`



`isUltimateQuestion ? 42 : null`

Unboxing of `null` → NPE





```
static short bitCount(short s) {  
    short bits = 0;  
    while (s != 0) {  
        bits += s & 1;  
        s >>>= 1;  
    }  
    return bits;  
}
```

bitCount((short)-1)

1. 16
2. 32
3. 1
4. Ничего



```
static short bitCount(short s) {  
    short bits = 0;  
    while (s != 0) {  
        bits += s & 1;  
        s >>>= 1;  
    }  
    return bits;  
}
```

bitCount((short)-1)

- 
1. Ошибка компиляции
  2. Застрялся
  3. ArithmeticException
  4. StackOverflowError



gifs.com

```
static short bitCount(short s) {  
    short bits = 0;  
    while (s != 0) {  
        bits += s & 1;  
        s >>>= 1;  
    }  
    return bits;  
}
```

bitCount((short)-1)

- 
1. Ошибка компиляции
  2. Застрялся
  3. ArithmeticException
  4. StackOverflowError

# Давайте разбираться!

-1 short в двоичной:	0b	11111111_11111111
-1 int в двоичной:	0b11111111_11111111_11111111_11111111	
>>> 1:	0b01111111_11111111_11111111_11111111	
Обратно в short:	0b	11111111_11111111



```
System.out.println((short)Double.NEGATIVE_INFINITY);  
System.out.println((short)Double.POSITIVE_INFINITY);
```

1. 0 и 0
2. 0 и -1
3. -32768 и 32767
4. Упадёт с ArithmeticException



Begencü

```
System.out.println((short)Double.NEGATIVE_INFINITY);  
System.out.println((short)Double.POSITIVE_INFINITY);
```

1. 0 и 0

2.



3. -32768 и 32767

4. Упадёт с ArithmeticException

# Двухшаговое приведение

double → int → short

# Двухшаговое приведение

Double.NEGATIVE\_INFINITY → Integer.MIN\_VALUE

Double.POSITIVE\_INFINITY → Integer.MAX\_VALUE

# Двухшаговое приведение

Integer.MAX\_VALUE: 0b01111111\_11111111\_11111111\_11111111  
В short: 0b 11111111\_11111111

Integer.MIN\_VALUE: 0b10000000\_00000000\_00000000\_00000000  
В short : 0b 00000000\_00000000





```
public class Superhero {  
    private Long strength;  
  
    public Superhero(Long strength) {  
        this.strength = strength;  
    }  
  
    public Long getStrength() {  
        return strength;  
    }  
}
```

# Какой вариант правильный?

```
class Superhero implements Comparable<Superhero> {  
    ...  
    @Override  
    public int compareTo(Superhero this,  
                         Superhero that) {  
        return this.strength.compareTo(that.strength);  
    }  
}
```

1

```
class Superhero implements Comparable<Superhero> {  
    ...  
    public int compareTo(Superhero me, Superhero you)  
    {  
        return me.strength.compareTo(you.strength);  
    }  
}
```

2

```
class Superhero implements Comparator<Superhero> {  
    ...  
    @Override  
    public int compare(Superhero batman, Superhero superman)  
        return batman.strength.compareTo(superman.strength);  
}
```

3

4. Никакой!



WTWK 12.20.98  
**CN**  
Cartoon Network

# Какой вариант правильный?

```
class Superhero implements Comparable<Superhero> {  
    ...  
    @Override  
    public int compareTo(Superhero this, Superhero  
that) {  
        return this.strength.compareTo(that.strength);  
    }  
}
```



1

```
class Superhero implements Comparable<Superhero> {  
    ...  
    public int compareTo(Superhero me, Superhero you)  
    {  
        return me.strength.compareTo(you.strength);  
    }  
}
```

2

```
class Superhero implements Comparator<Superhero> {  
    ...  
    @Override  
    public int compare(Superhero batman, Superhero superman)  
        return batman.strength.compareTo(superman.strength);  
    }  
}
```

3

4. Никакой!

#### 8.4.1. Formal Parameters

The *formal parameters* of a method or constructor, if any, are specified by a list of comma-separated parameter specifiers. Each parameter specifier consists of a type (optionally preceded by the `final` modifier and/or one or more annotations) and an identifier (optionally followed by brackets) that specifies the name of the parameter.

If a method or constructor has no formal parameters, only an empty pair of parentheses appears in the declaration of the method or constructor.

```
FormalParameterList:  
ReceiverParameter ←  
FormalParameters , LastFormalParameter  
LastFormalParameter
```

**Syntactic Device!**

```
FormalParameters:  
FormalParameter {, FormalParameter}  
ReceiverParameter {, FormalParameter}
```

```
FormalParameter:  
{VariableModifier} UnannType VariableDeclaratorId
```

```
VariableModifier:  
(one of)  
Annotation final
```

```
ReceiverParameter:  
{Annotation} UnannType [Identifier .] this
```

```
LastFormalParameter:  
{VariableModifier} UnannType {Annotation} ... VariableDeclaratorId  
FormalParameter
```



```
System.out.println("Красивый спиннер\n" +
    "с логотипом Joker Conf\n"
    + "Цена: всего " +
+ '2' + " EUR");
```

1. Берём 100 штук, продадим участникам конфы по пять евро, выручку пропьём
2. Возьмём два - тебе и мне, 140 рублей с носа не такие большие деньги
3. Возьмём один на двоих, скинемся по 70, будем крутить по очереди
4. Вы что там с ума посходили с такими ценами???



```
System.out.println("Красивый спиннер\n" +  
    "с логотипом Joker Conf\n"  
    + "Цена: всего " +  
+ '2' + " EUR");
```

1. Берём 100 штук, продадим участникам конфы по пять евро, выручку пропьём
2. Возьмём две - тебе и мне, 140 рублей с носа не такие большие деньги
3. Возьмём один на двоих, скинемся по 70, будем крутить по очереди
4. Вы что там с ума посходили с такими ценами???



```
System.out.println("Красивый спиннер\n" +  
    "с логотипом Joker Conf\n"  
    + "Цена: всего " +  
+ '2' + " EUR");
```



1. Берём 100 штук, продадим участникам конфы по пять евро, выручку пропьём
2. Возьмём две - тебе и мне, 140 рублей с носа не такие большие деньги
3. Возьмём один на двоих, скинемся по 70, будем крутить по очереди
4. Вы что там с ума посходили с такими ценами???





```
import static java.util.stream.IntStream.range;
range(0, 10).forEach(System.out::println);
```

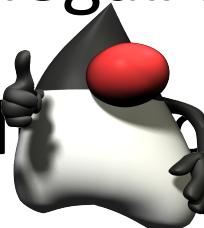
1. 0..10
2. IllegalArgumentException
3. Ничего
4. 10..0



MAKE GIFS AT [GIFSOUP.COM](http://GIFSOUP.COM)

```
import static java.util.stream.IntStream.range;  
range(10, 0).forEach(System.out::println);
```

1. 0..10
2. IllegalArgumentException
3. Head
4. 10..0



Как же всё таки сделать?!

```
IntStream.rangeClosed(0, 10)
    .map(x -> 10 - x)
    .forEach(System.out::println)
```

vs.

```
(10..0).each{println it}
```

*Geography*

# СКОТНЫЙ ДВОР

Джордж ОРУЭЛЛ



```
static void compare(double x, double y) {  
    System.out.println(x == y);  
    System.out.println(Objects.equals(x, y));  
}
```

1. Может true/false, а вот false>true - никак
2. Может false>true, а вот true>false - никак
3. Может и true/false, и false>true
4. Всегда консistentны.



```
static void compare(double x, double y) {  
    System.out.println(x == y);  
    System.out.println(Objects.equals(x, y));  
}
```

1. Может true/false, а вот false>true - никак
2. Может false>true, а вот true>false - никак
3. Может и true>false, и false>true
4. Всегда консistentны.



`compare(Double.NaN, Double.NaN)` - false/true

`compare(0, -0)` - true/false

## Свердловская область

1	Единая Россия	39,61%
2	Справедливая Россия	30,59%
3	КПРФ	18,64%
4	ЛДПР	17,67%
5	Яблоко	3,82%
6	Правое дело	2,75%
7	Патриоты России	2,27%

Партии, набравшие от 5% до 6% голосов, получат 1 место в ГД

00:50 USD/CHF

0,9206

```
import static java.util.stream.LongStream.of;
long[] votes = new Random(42).longs(1000).toArray();

1. of(votes).average().getAsDouble();
2. of(votes).asDoubleStream().average().getAsDouble();
3. of(votes).asDoubleStream().parallel().average().getAsDouble();

4. double sum = 0.0;
for(long val : votes)
    sum += val;
double average = sum / votes.length;
```

1. Все результаты одинаковые
2. Три одинаковых
3. Два одинаковых
4. Все разные



```
import static java.util.stream.LongStream.of;
long[] votes = new Random(42).longs(1000).toArray();

1. of(votes).average().getAsDouble();
2. of(votes).asDoubleStream().average().getAsDouble();
3. of(votes).asDoubleStream().parallel().average().getAsDouble();

4. double sum = 0.0;
for(long val : votes)
    sum += val;
double average = sum / votes.length;
```

1. Все результаты одинаковые
2. Три одинаковых
3. Два одинаковых
4. Всё разные



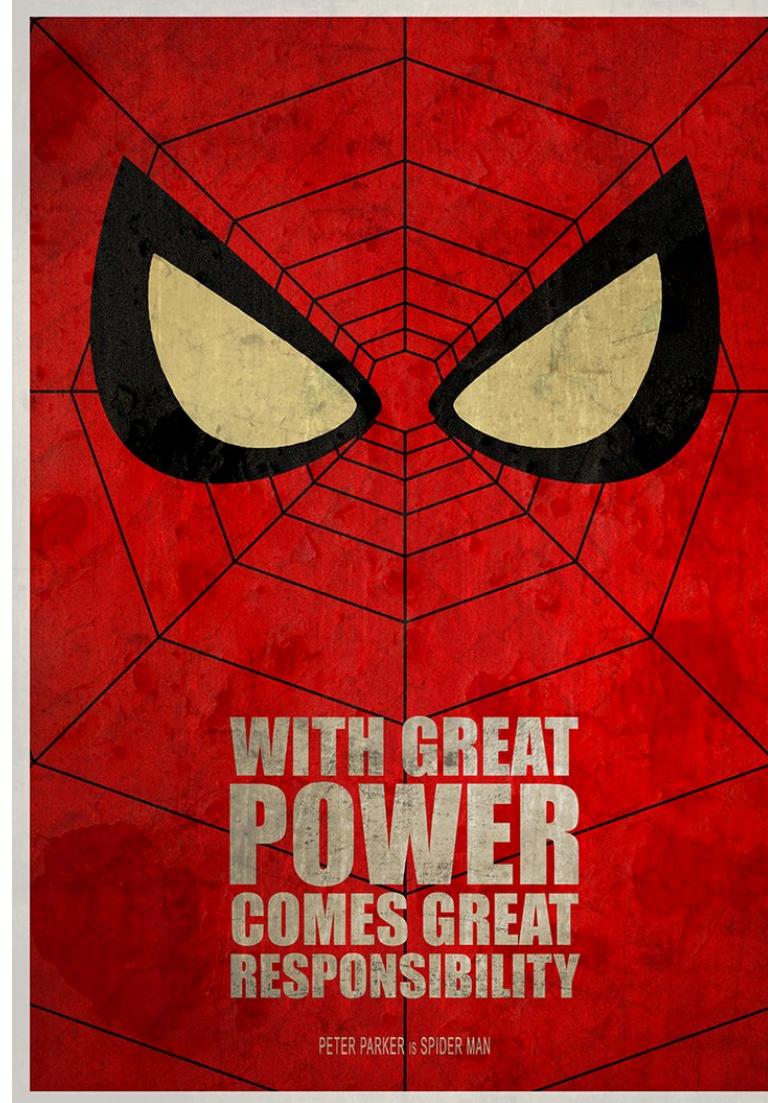
146%, конечно

1. `of(votes).average().getAsDouble();`
2. `of(votes).asDoubleStream().average().getAsDouble();`
3. `of(votes).asDoubleStream().parallel().average().getAsDouble();`
  
4. 

```
double sum = 0.0;
for(long val : votes)
    sum += val;
double average = sum / votes.length;
```

  1. `6.989531567326891E15`
  2. `-3.0660511768573549E17`
  3. `-3.0660511768573555E17`
  4. `-3.0660511768573491E17`

# Выводы



- ПИШИТЕ ЧИТАЕМЫЙ КОД!
- КОММЕНТИРУЙТЕ ВСЕ ТРИКИ
- ИНОГДА ДАЖЕ В ДЖАБАГИ СВ ЭТОГО СЕЗОН
- СТАТИЧЕСКИЕ АНАЛЫЗЫ КОДА РУЛЯТ! INTELLIGENCE!
- RTFM!
- НЕ БОЛЕЙТЕ СТРИДОУНГИ



-САДИ ПОНИМАЕТЕ, JAVA 8 И  
9 - КЛАДЕЗЬ ПАЗЗЛЕРОВ

-ЕСЛИ ВЫ НАТКНУЛИСЬ НА  
ПАЗЗЛЕР, ДАВАЙТЕ ЕГО СЮДА!

-PUZZLERS+JAVA@JFROG.COM

-ПОНРАВИЛОСЬ?  
-ХВАЛИТЕ НАС СКОРЕЕ В ТВИТТЕРЕ!

-#JAVA PUZZLERS NG #JOKERCONF  
-@TAGIR\_VALEEV  
-@JBARUCH

-НЕ ПОНРАВИЛОСЬ?  
-/DEV/NULL