

```

class MyClass {
    public static void main(String[] args) {
        double d = 2.7;
        Box b = new Box();
        b.doMinus(d);
        System.out.println(d); *
        System.out.println(b.explain()); *
    }
}

class Box {
    public double d;
    private int i;
    public void doMinus(double d) {
        d = d - 10;
        i = 9;
    }
    public String explain() {
        return "Box: " + this.i + " " + this.d;
    }
}

```

B

+ double d	0.0
- int i	9

- 1° Cria var double d = 2.7;
- 2° Cria var b, instancia um objeto Box, que recebe d = 0.0 e i = 0.
- 3° Chama método "doMinus" do objeto b. Como o método recebe "d" como variável, ele tenta alterar o valor de 'd' naquele escopo, e não o valor de 'd' do objeto. Já no caso do 'i', ele altera o valor do objeto.
- 4° Imprime variável "d".
- 5° Imprime o retorno do método "explain" do objeto b.

TERMINAL:

* 2.7

* Box: 9 0.0