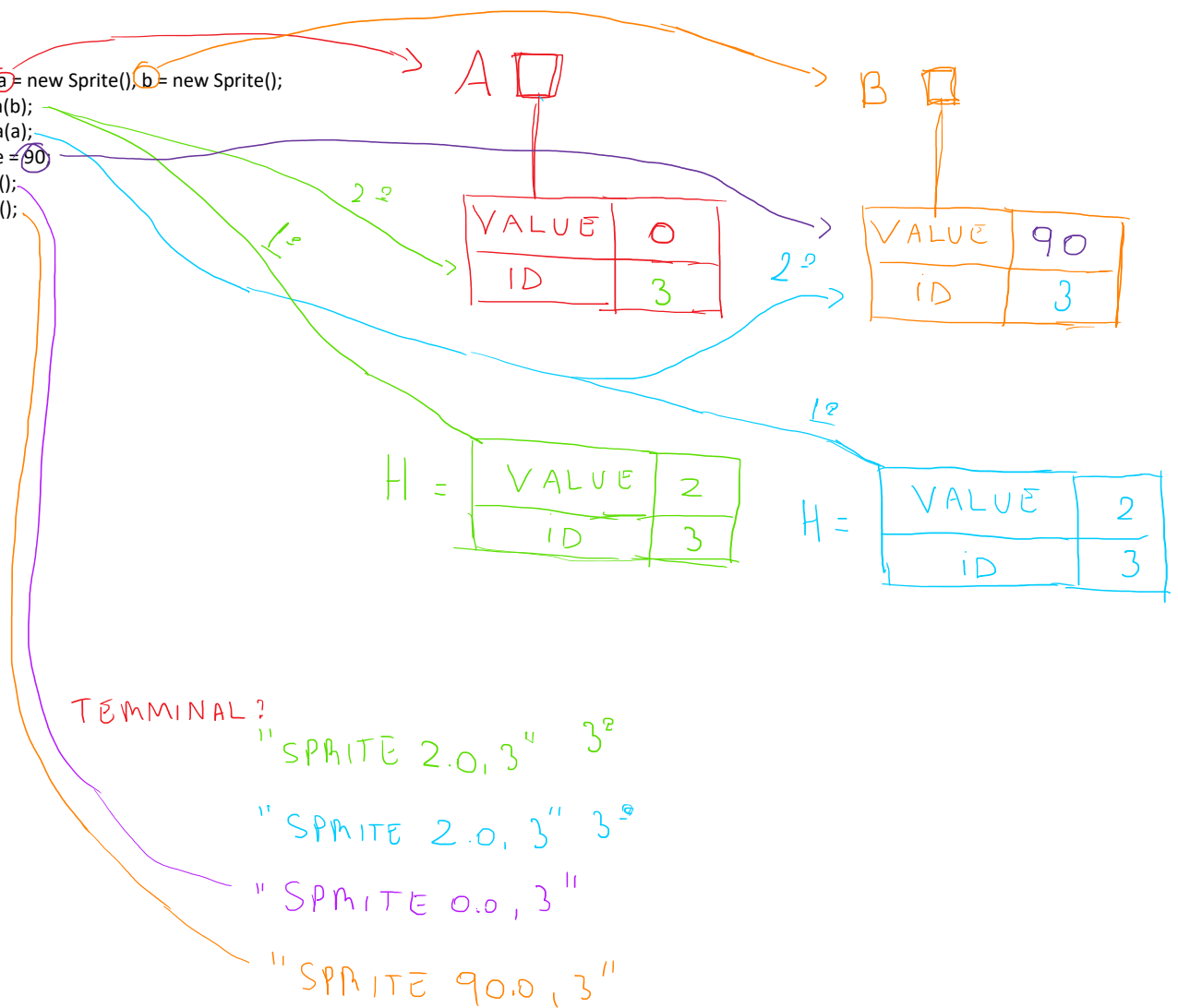


```

Sprite a = new Sprite(); b = new Sprite();
a.clona(b);
b.clona(a);
b.value = 90;
a.print();
b.print();

```



1ª linha = cria var `A` e direciona ao Sprite criado,
cria var `B` e direciona ao Sprite criado.

2ª linha = chama `clona(B)` no objeto `A`; cria var `H` que aponta ao Sprite criado; `H` recebe valores; `B` passa a apontar para `H` somente neste ambiente; `A.id` recebe `H.id`; imprime Sprite `H`.

3ª linha = chama `clona(A)` no objeto `B`, que cria var `H` que aponta ao Sprite criado; `H` recebe valores; `A` passa a apontar para `H` somente neste ambiente; `B.id` recebe `H.id`; imprime Sprite `H`.

4ª linha = altera B.value.

5ª linha = imprime Sprite A.

6ª linha = imprime Sprite B.

CONCLUSÃO : a linha "S = H" dentro do método "clona()" funciona apenas naquele ambiente, pois o objeto é passado ao método por referência, não podendo retornar outro objeto em seu lugar.