

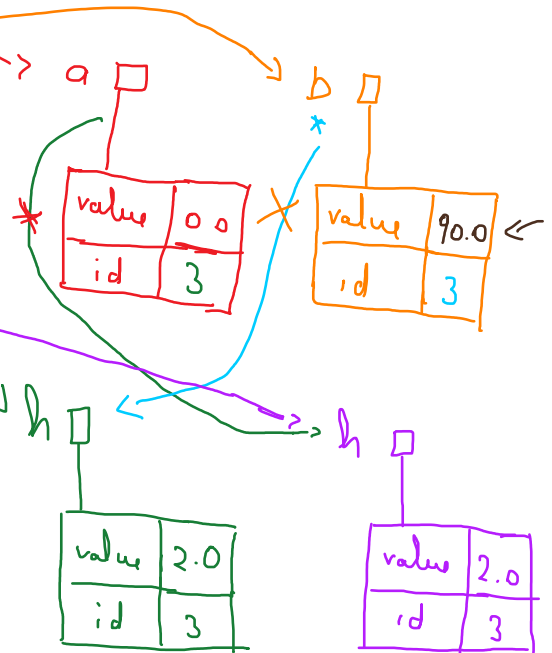
PR-L1 - 8

```

class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Sprite a = new Sprite(); b = new Sprite();
        a.clona(b);
        b.clona(a);
        * b.value = 90;
        * a.print();
        * b.print();
    }
}

class Sprite {
    public double value;
    public int id;
    public void clona(Sprite s) {
        Sprite h = new Sprite();
        h.value = 2;
        h.id = 3;
        s = h; *
        id = h.id;
        h.print(); *
    }
    public void print() {
        System.out.println("Sprite " + value + ", " + id);
    }
}

```



Terminal

```

* Sprite 2.0 3
* Sprite 2.0 3
* Sprite 0.0 3
* Sprite 90.0 3

```

- 1º Cria var "a" e inicializa objeto Sprite
Cria var "b" e inicializa objeto Sprite
- 2º Chama método clona no objeto "a", passando como parâmetro o objeto "b". O método cria um Sprite "h", insere valores em "h", faz a variável local "s" que é o objeto "b" recebido apontar para "h", muda o atributo "id" de "b" para o mesmo que "h". Imprime os atributos de "h".
- 3º Similar à linha acima, apenas chamando o método do objeto "b", passando como parâmetro o objeto "a". Portanto muda o atributo "id" de "a" e imprime o objeto "h".
- 4º muda o atributo "value" de "b"
- 5º imprime os atributos do objeto "a".
- 6º imprime os atributos do objeto "b"

A linha "s = h" do método clona() funciona apenas naquele ambiente. Os objetos "h" são perdidos ao fim do método