## Objeto anónimo

Un **objeto anónimo** es una instancia de una clase que se crea y usa en una sola línea de código, **sin asignarla a una variable** con nombre. La clase de la que se instancia puede ser una clase regular (con nombre) o una clase anónima.

Ej: new NombreDeClaseOPadre(argumentosSiTiene) {

// Cuerpo de la clase anónima (métodos, campos)

};

### características

* **Sin referencia:** No tiene una variable de referencia explícita que apunte a él.
* **Uso único:** Generalmente se usa de inmediato y luego se vuelve elegible para la recolección de basura(garbage collector) una vez que ya no se utiliza.
* **Ideal para argumentos:** Suelen pasarse directamente como argumentos a un método o se usan en una expresión.

## Clase anónima

Una **clase anónima** es una clase que **no tiene nombre** y se define e instancia al mismo tiempo. Se utilizan para crear una implementación de una interfaz o una subclase de una clase abstracta (o concreta) en línea, sin la necesidad de declarar una clase separada y con nombre. Son especialmente útiles cuando la implementación es muy específica y solo se necesita en un lugar.

### características

* **Sin nombre:** Como su nombre indica, carece de un nombre de clase.
* **Instancia única:** Siempre se instancia en el momento de su definición.
* **Implementa una interfaz o extiende una clase:** Siempre se basa en una interfaz o una clase (abstracta o concreta).
* **No pueden tener constructores explícitos:** Debido a que no tienen nombre, no pueden tener un constructor definido.
* **Pueden acceder a variables finales (o efectivamente finales) del ámbito envolvente:** Si una clase anónima se define dentro de un método, puede acceder a las variables locales de ese método, siempre y cuando estas sean **final** o *efectivamente finales* (es decir, su valor no cambie después de ser inicializadas).