

Programação Orientada a Objetos

Prof. Dr. Anderson V. de Araujo





Módulo II - Aprofundando na Orientação a Objetos

Unidade III - Coleta de lixo e Pacotes









- Em geral, as classes são agrupadas em pacotes:
 - Similar a um diretório;
 - Um package contém uma coleção de classes que se relacionam logicamente;
- Para colocar uma classe dentro de um pacote, você deve criar o diretório, colocar a classe dentro do diretório e definir na classe o nome do diretório (pacote) logo no início da classe;
- Exemplo:
 - o package diretório;







- Quando um objeto deixa de possuir referências válidas para ele, ele não pode ser mais acessado pelo programa;
- O objeto inútil é chamado de lixo (garbage);
- Java realiza periodicamente coleta de lixo automática, retornando uma memória de objeto para o sistema para uso futuro;
- Em outras linguagens, o programador é responsável por realizar a coleta de lixo.







- Quando o coletor de lixo é executado?
 - A JVM decide quando executá-lo.
- Qualificando um objeto para a coleta:
 - Configurar como null.

```
Animal animal = new Animal();
...
animal = null;
```





Forçando a Coleta de Lixo

- Lembrando que os métodos fornecidos por Java são solicitações, e não demandas;
- Isto é, a JVM fará o que puder para atender, sem garantias de que o fará;
- Maneira mais simples de solicitar a coleta System.gc().





Fazendo Limpeza Antes da Coleta

- A classe Object possui o método finalize();
- O método finalize () tem sua execução garantida antes do coletor de lixo excluir um objeto;
- Já que o coletor de lixo não tem execução garantida,
 finalize() pode nunca ser executado.

Licenciamento







BY

Respeitadas as formas de citação formal de autores de acordo com as normas da ABNT NBR 6023 (2018), a não ser que esteja indicado de outra forma, todo material desta apresentação está licenciado sob uma <u>Licença Creative Commons</u> - <u>Atribuição 4.0 Internacional.</u>