

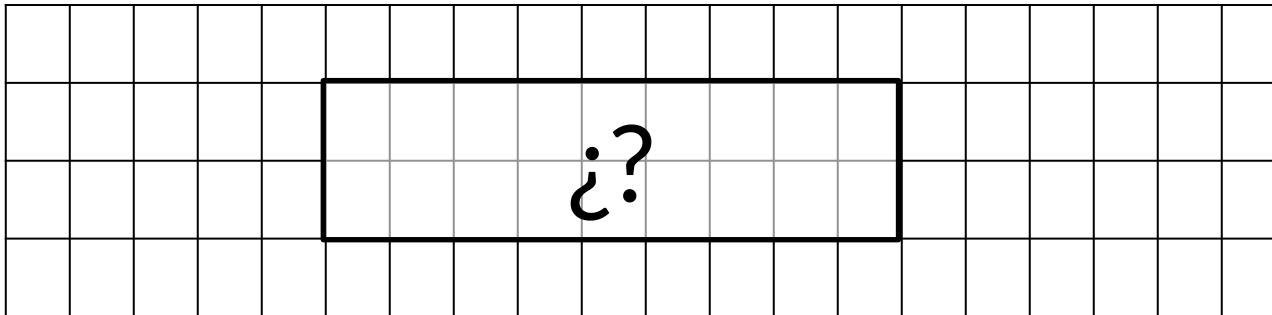
# **CICLO DE VIDA DE UN OBJETO**



# OTROS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

- ▶ En otros lenguajes, las operaciones tocantes a la memoria eran *cometido* del programador.

## (1) RESERVA DE MEMORIA



# OTROS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

- ▶ En otros lenguajes, las operaciones tocantes a la memoria eran *cometido* del programador.

**(2) USO**

Nombre= Luis Miguel  
Apellidos= López

# OTROS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

- ▶ En otros lenguajes, las operaciones tocantes a la memoria eran *cometido* del programador.

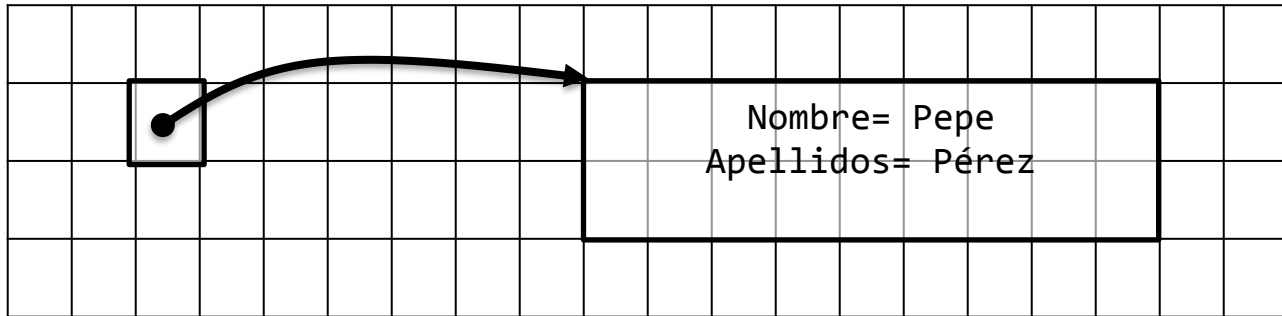
### (3) DESTRUCCIÓN DEL OBJETO

[illegible]

# JAVA

- ▶ Java nos permite centrarnos solo en el uso
- ▶ La instanciación ya realiza la reserva de la memoria necesaria.

```
Persona persona = new Persona("Pepe", "Pérez");
```



## TIEMPO DE **VIDA** DE UN OBJETO

- ▶ Un objeto está vivo durante todo el ámbito (bloque de código) en el que ha sido instanciado.
- ▶ Durante todo ese tiempo, Java nos permite acceder a él con normalidad.
- ▶ Cuando termina ese ámbito, el objeto debe ser *enviado a la basura*.

## Garbage Collector

- ▶ Java posee un recolector de basura, que se encarga que eliminar aquellos objetos que ya no son útiles.
- ▶ Para clases complejas, podemos añadir *código de liberación de recursos*.

