## FUNCIONAMIENTO DE JAVA (PROYECTO:)

En java, tanto la asignación como los parámetros de funciones se pasan por VALOR. Se trate de primitivas o de objetos para ambos es por valor.

## TRABAJO EN MEMORIA

La explicación se basa en el guardado en memoria de la información que se representa como sigue:

Nombre de la variable: El que indicamos al definir o instanciar.

Dirección de memoria: Asignada por Java. Valor de la variable: el que asignamos nosotros en caso de primitivas, o el que asignara Java en caso de objetos. Nombre de la variable

Dirección de memoria

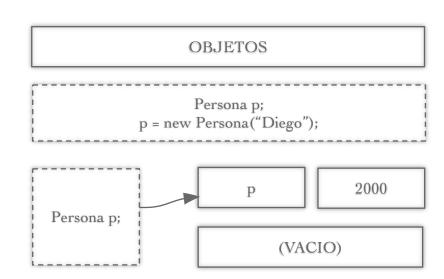
Valor de la variable

## PRIMITIVAS x 1000

1

Cuando tratamos con primitivas ( enteros, boolean, characters...), Java asigna como nombre de la variable el que indicamos nosotros ( x ), asigna una dirección de memoria que nosotros no contralos, para el ejemplo tomamos 1000, y el valor de esta variable es 1, el que hemos indicado nosotros.

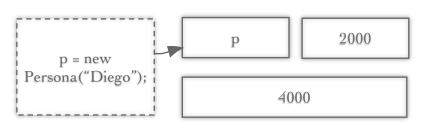
Es decir la variable x es de tipo entero (primitiva) y no de tipo puntero o tipo referencia.



Cuando tratamos con objetos no ocurre lo mismo que con las primitivas. Realmente lo que se crea cuando se define o declara una variable de un objeto determinado, en este caso un objeto de la clase Persona es un puntero o una referencia a la dirección de memoria donde estará ese objeto cuando se instancie con la linea de new Persona.

Además esta variable sólo podrá almacenar como valor una dirección de memoria que pertenezca a un objeto de la clase Persona, es decir no podrá apuntar a un objeto de la clase marioneta.

Por lo tanto, el VALOR de esta variable no va a ser un objeto de una clase, sino la referencia, la dirección de memoria donde se encuentra dicho objeto.



En resumen lo que hace la siguiente línea es asignar el valor a la variable p.

Primero instancia ( crea ) un objeto de la clase Persona y guarda la dirección de memoria o referencia de ése objeto como valor de la variable p.

