

Práctica 2: Copia el código anterior y toma una captura de pantalla que muestre la salida del programa en ejecución. ¿Qué valores muestra para c y d ? Modifica ahora el nombre Ana por otro mediante: `c.setNombre()` y muestra en pantalla el nombre apuntado por c y el apuntado por d

```
40 public class p02 {
41
42     public static void main(String[] args) {
43         //declaramos c d como de tipo Persona
44         Persona c, d;
45         //creamos un objeto y guardamos su referencia en c
46         c = new Persona();
47         //Le establecemos sus atributos
48         c.setNombre("Ana");
49         c.setApellido("Hernández");
50         c.setEdad(19);
51         //tomamos la referencia al objeto que guarda c y se la damos a d
52         d = c;
53         //Modificamos la edad del objeto apuntado por la variable d:
54         d.setEdad(25);
55         //vemos la edad almacenada accediendo con d:
56         System.out.println("Edad accediendo con d: " + d.getEdad());
57         //vemos la edad almacenada accediendo con c:
58         System.out.println("Edad accediendo con c: " + c.getEdad());
59     }
60 }
61
```

Output - DossierUt4 (run) x

```
run:
Edad accediendo con d: 25
Edad accediendo con c: 25
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

A diferencia del primer ejercicio, las variables son objetos, por lo que al igualarlo se comparte la referencia de las mismas, y al modificar una, se modifican ambas variables.

```
// //vemos la edad almacenada accediendo con d:
// System.out.println("Edad accediendo con d: " + d.getEdad());
// //vemos la edad almacenada accediendo con c:
// System.out.println("Edad accediendo con c: " + c.getEdad());

c.setNombre("Andres");
System.out.println("Nombre accediendo con c: " + c.getNombre());
System.out.println("Nombre accediendo con d: " + d.getNombre());

}

}
```

02.p02 > main >

DossierUt4 (run) x

```
run:
Nombre accediendo con c: Andres
Nombre accediendo con d: Andres
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Y nuevamente vemos que, si modificamos el atributo nombre de una, se modifica de la misma forma en la otra.