

Referenz

Tom Egermann

12. Januar 2022

Immer dann, wenn Sie ein Objekt einer Klasse deklarieren, verwenden Sie einen Zeiger!

```
public class ZeigeZeiger{
    Bruch b1, b2;

    public ZeigeZeiger(){
        b1 = new Bruch(3,4);
        b2 = new Bruch(5,6);

        System.out.println(b1);
        System.out.println(b2);
    }
}
```

hier werden im Konstruktor die beiden Objekte der Klasse Bruch Initialisiert, wenn wir die jetzt ausgeben wollen, dann bekommen wird die Adresse, wo sie sich gerade im Speicher befinden.

1 Beispiel

```
public static void main(String[] args) {
    Cheese myCheese = new Cheese();
    myCheese.setLevelOfStinkiness(10);
    increaseStinkiness(myCheese);
    System.out.println(myCheese.getLevel());
}

static void increaseStinkiness(Cheese cheese){
    cheese.setLevelOfStinkiness(cheese.getLevel() + 1);
}
```

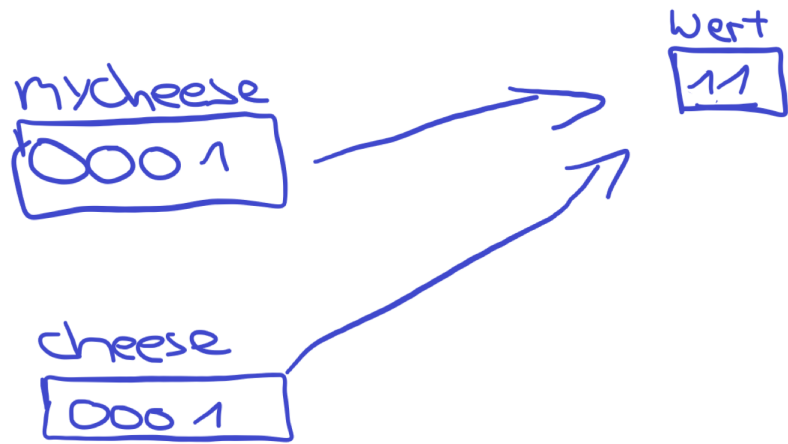


Man kann sehr gut sehen das wenn man die Methode aufruft der Adresse dem neuen Object mitgegeben wird, das Objekt kopiert sie sich also und arbeitet wie das Objekt myCheese

```

public static void main(String[] args) {
    Cheese myCheese = new Cheese();
    myCheese.setLevelOfStinkiness(10);
    increaseStinkiness(myCheese);
    System.out.println(myCheese.getLevel());
}

static void increaseStinkiness(Cheese cheese){
    cheese = new Cheese();           //Schritt 1
    cheese.setLevelOfStinkiness(756); //Schritt 2
}
  
```



Nach dem Aufrufen ohne Schritt 1,2:



Mit Schritt 1,2:

hieran kann man also sehen das man mit den Referenz vorsichtig umgehen muss.