



栈

1. 基本类型的变量和对象的引用变量都是在函数的栈内存中分配
2. 对于栈来说不存在垃圾回收问题，因为只要线程一结束该栈就Over

- 栈帧内存存储的三类数据
1. 本地变量: 输入参数和输出参数以及方法内的变量
 2. 栈操作: 记录出栈。入栈的操作
 3. 栈帧数据: 包括了类文件。方法等

final修饰变量，方法，和类

1) 当final修饰变量时

无论属性时基本类型还是引用类型，“值”都是不能变的

这个值针对基本类型就是实实在在的值，

但是对于引用类型来说，里面就是引用地址

所以当final修饰引用类型变量时，其实是指引用类型的地址不能发生改变，并不是这个地址所指向的对象或数组的内容不能变

2) 当final修饰方法时

可以被继承，不能被重写

3) 当final修饰类时

不可以被继承