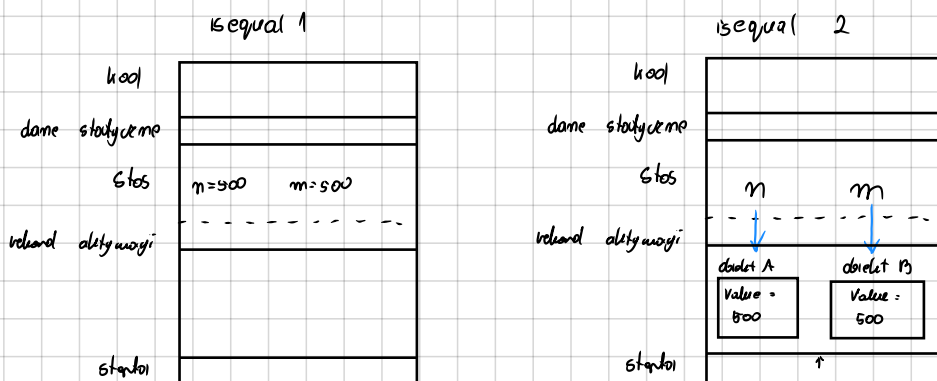


# ĆWICZENIA 6

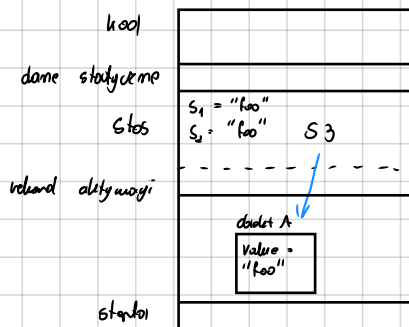
zad 3

Program wydrukuje true, false. Dla typów prymitywnych porównanie dotyczy wartości. Właściwość dla obiektów porównywane są adresy pamięci.



zad 4

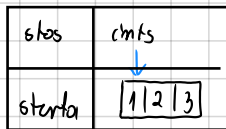
Program wypisze true, true, false, true. Operator == porównuje referencje do obiektów. Operator equals() porównuje ich zawartość.



zad 5

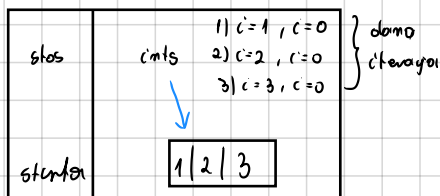
program wypisze 1 2 3 1 2 3 1 2 3 -1 -1 -1. petla for-each używa iteratora, który operuje na kopach elementów kolekcji, więc zmiany są tylko lokalne, zamyka petla for operuje już na oryginalnej kolekcji. C może być zmierz

1) po stworzeniu tablicy

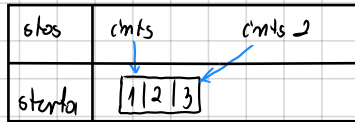


2) petla for-each

tworzy na stosie kopie zmierz  
np int a = cnts[i]



3) cnts2 = cnts



4) po petli for

3) cnts2 = cnts

