

## Solución Talle Java

### Tomas Velásquez

1. Si se pierde la referencia de un objeto Persona, el Garbage Collector reclamara el espacio de memoria de este, y como se tiene definido el finalize(), antes de hacerlo, este método se ejecuta
2. Para conocer el dueño de auto, podemos acceder a la instancia de Persona asociada a este con el metodo getDueno() y luego llamando el método de la clase Persona getNombre. Auto.getDueno().getNombre()
3. Para asignar un dueño a auto2, usamos el método setDueno() de la clase. Auto2.setDueno().
4. Para obtener el valor velocidadMaxima del motor del auto2, tenemos que usar sus métodos getters asi:  
auto2.getMotor().getVelocidadMaxima().
5. Se imprime:

**Matando a: Santiago**

**Null**

6. Como en la línea 16 se asigna persona[1]=persona[2], ahora persona[1] apunta a la misma referencia que persona[2]. Por lo que se ejecutará el toString() de persona[2]. Imprime entonces "Soy Daniel"
7. Para poder que al ejecutar System.out.println(auto2) se muestre la placa y el dueño, hacemos un toString()  
@Override  
public String toString() {  
    String duenoNombre = (dueno != null) ? dueno.getNombre() : "Sin dueño";  
    return "Placa: " + placa + ", Dueño: " + duenoNombre;  
}
8. Para asignar mejorAmigo desde la variable auto hacemos:  
if (auto.getDueno() != null) {  
    auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[2]);  
}