



Taller 4 - Java

☑ Completado	<input type="checkbox"/>
📖 Cursos	👤 <u>POO</u>
📅 Fecha de entrega	@26 de noviembre de 2024

1. Cuando se pierde una referencia de tipo persona, al no poder ser accedido, cuando se ejecuta el metodo finalize() va "MATAR", al objeto persona.

Ejemplo

```
personas[0] = Persona("Alejandro")
//...
personas[0]=null
personas[i].finalize() --> // la i indica que puede tomar c
```

Este código va a matar a persona[0] ya que no tiene referencia así que el objeto Persona con nombre "Alejandro" RIP 🍷.

2. Se puede saber con el Método getDueno() que nos devolverá un objeto Persona, y seguido usamos el método getNombre() de el objeto Persona. Ej

```
//...
Auto auto = new Auto(/*parameters*/, Persona[i])
sout(auto.getDueno().getNombre()) --> //con sout me refier
```

3. Con su método setDueno()

```
//...
Auto auto = new Auto(/*parameters*/)
auto.setDueno(Persona[i])
```

4. Se puede encontrar con getMotor() seguido de getVelocidadMaxima()

```
//...
Auto auto = new Auto(/*parameters*/)
sout(auto.getMotor().getVelocidadMaxima())
```

5. Imprimirá "Soy Santiago" ¿Por qué? porque el objeto que contiene "Santiago" sigue teniendo una referencia por parte de personas[3], la "persona" eliminada será "Alejandro", ya que perdió su referencia.
6. Imprimira "Soy Daniel" ¿Por qué? porque cambiamos la referencia primero a null y luego a el objeto de nombre "Daniel", el objeto de nombre "Alejandro " se murió.
7. Deberías agregar el metodo toString() y establecer el return que quieres ver por consola. EJ

```
class Auto{
    String placa;
    //...
    public String toString(){
        return this.getPlaca + this.getDueno().getNombre()
    }
}
```

8. Es tan sencillo como llegar al dueño usando getDueno() ahora usar setMejorAmigo() y adentro la persona a agregar para este ejemplo.

```
auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[2]); --> // el tercer
// index de una lista de 5 valores va como 0, 1, 2, 3, 4.
```