

Assim que foi dado um `new Conta()`;

foi reservado um espaço de memória no endereço(41975e01) para o objeto.

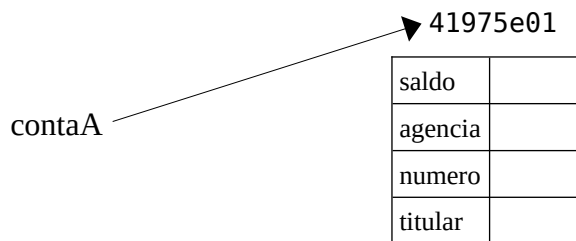
Na frente do endereço de memória vai aparecer seu tipo, ficando assim: `Conta@41975e01`

41975e01

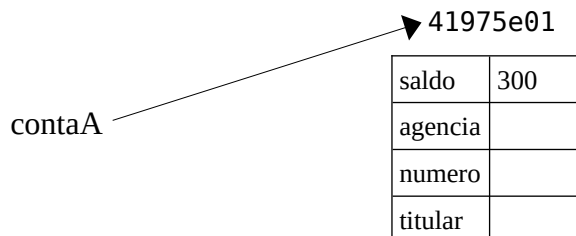
saldo	
agencia	
numero	
titular	

Ao dar o `new Conta()`; vai retornar um endereço de memória e foi guardado na variável `contaA` dessa forma `contaA` tem um valor que referencia o objeto criado.

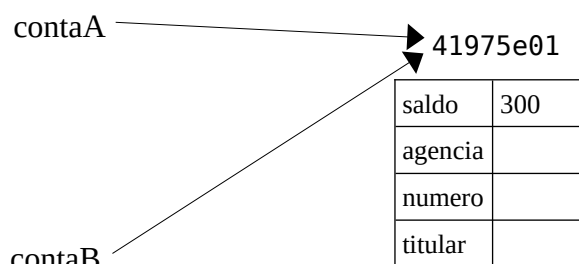
`Conta contaA = new Conta();`



Colocando 300 no saldo: `contaA.saldo = 300;`



Depois foi criado uma nova variavel e fizemos ela receber o valor de `contaA`, como `contaA` seu valor é um endereço de memória, ou seja `contaA` é uma referencia para o objeto criado. Logo `contaB` vai apontar para o mesmo objeto.



Conclusão: Objetos nunca são manipulados diretamente, mas sempre através de uma variável que contém uma referência para o objeto. **Internamente, uma referência conterá o endereço para a área de memória que contém o objeto.**