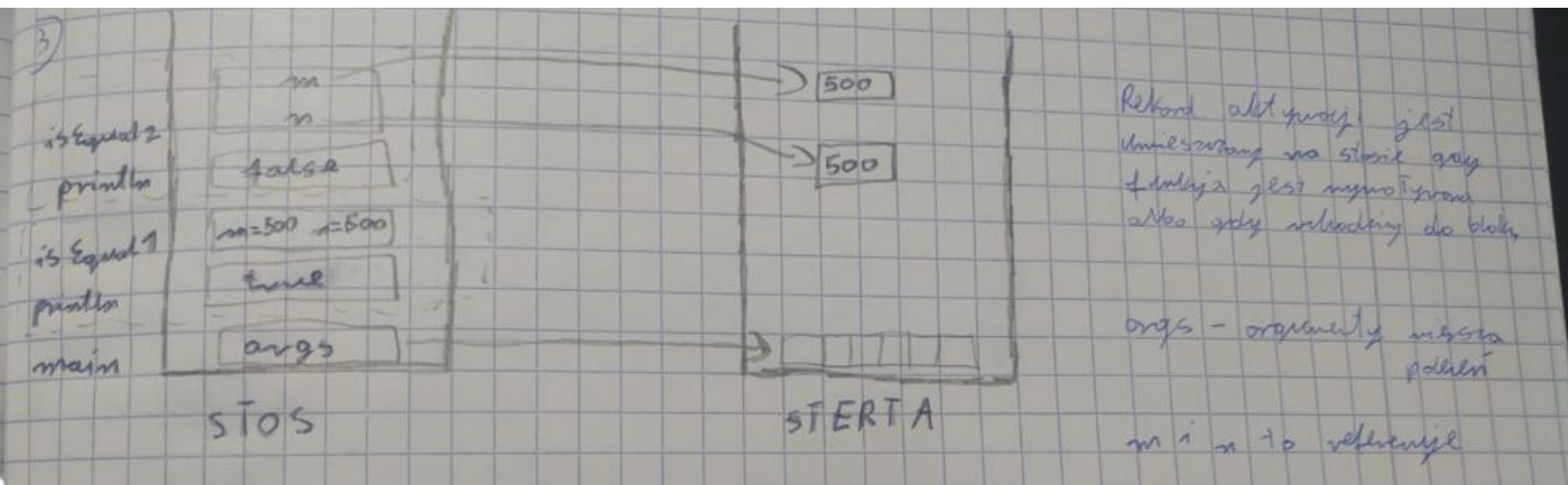


Paweł Kluska nr 260391

Zadanie 3



Referencje i typy proste znajdują się na stosie, obiekty na stercie.

Program zaczyna się od funkcji main.

Args jest referencją na tablicę Stringów w której znajdują się argumenty z wiersza poleceń.

Wywołujemy pierwszą funkcję isEqual1.

Na stosie lądują 2 inty o wartości 500.

Zwracana jest wartość bool true ponieważ dla typów prostych operator == porównuje ich strukturę.

Następnie inty są usuwane ze stosu.

Wywołujemy 2 funkcję isEqual2.

Na stos są wrzucane 2 referencje na 2 obiekty typu Integer.

Na stertę są wrzucane 2 obiekty typu Integer.

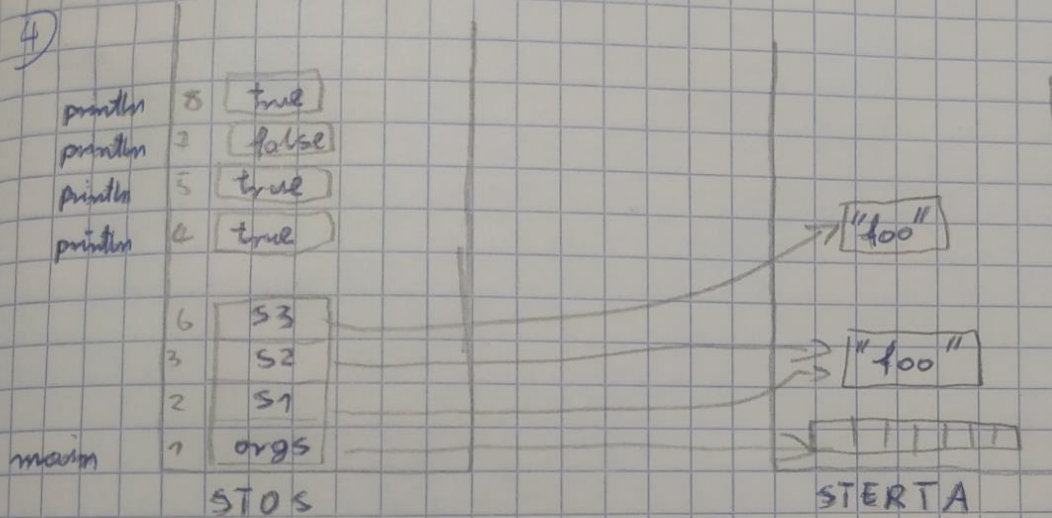
Operator == dla obiektów porównuje ich referencje, tutaj mamy do czynienia z 2 różnymi obiektami więc zwróci on false.

Referencję są zrzucane ze stosu.

Stertą zajmuje się garbage collector.

Po skończeniu maina wszystko inne też jest zrzucane ze stosu.

Zadanie 4



Pola maina S1, S2, S3 są referencje wskazujące na obiekty typu String

Referencje i typy proste znajdują się na stosie, obiekty na sterwie.

Program zaczyna się od funkcji main.

Args jest referencją na tablicę Stringów w której znajdują się argumenty z wiersza poleceń.

Najpierw tworzymy wszystkie pola metody main

Na stosie łączą 3 referencje na obiekty typu String

Na stercie pojawią się 2 obiekty typu String. Na jeden z nich będą wskazywać referencje s1 i s2, na drugi s3

1 println drukuje porównanie referencji s1 i s2, zwróci true

2 println drukuje porównanie struktury s1 i s2, zwróci true

3 println drukuje porównanie referencji s1 i s3, zwróci false

4 println drukuje porównanie struktury s1 i s3, zwróci true

Na koniec cała zawartość stosu zostaje usunięta

Stertą zajmuje się garbage collector