**Valor VS Referência:** Atribuição por valor é utilizada por tipos primitivos, onde cada variável possui um valor que não é compartilhado. Quando definimos por exemplo:

**Int** a = 2;

**Int** b = a;

Ocorre que, na memória é criado um espaço chamado **a** que recebe o valor 2. E depois cria um espaço chamado **b** que recebe o valor de 2 também. Contudo, se fizermos em seguida:

A++;

b--;

Ocorre que os valores respectivos irão ser 3 e 1, pois os valores são únicos para cada variável e não compartilhados.

Contudo, quando se trata de objetos, eles usam referência na memória. Então se temos por exemplo:

**Data** d1 = new **Data();**

**Data d2** = d1;

Ocorre que é criado um espaço na memória com o nome d1 e vincula com um endereço em hexadecimal. Este endereço, aponta para um outro lugar na memória que possui as informações daquele objeto. O d2 está vinculado com o mesmo endereço de d1, por isso, os dois compartilham as mesmas informações.

Então, se eu alterar algo em uma instância, alterará na outra também. Caso um objeto deixe de ser referenciado por alguma instância, ele é automaticamente excluído da memória.