Java的内存管理

1.堆和栈

不同的线程有不同的栈，所有线程共享一个堆，这样做的目的是在各个地方传递对象

原始数据类型存放在栈中

对于对象的引用存放在栈中

new对象本身存放在堆中

程序执行当中，新变量入栈，将旧的变量向栈底移动。执行方法时，首先创建一个“隔板”来规定作用域。接下来入栈所有的形参，然后入栈方法内部的变量。方法执行完毕后，出栈所有“隔板”以上的变量。

2. 传递值/引用

传值的时候，会传入值的副本

Final修饰的对象指针，不能更改指向的对象（stack中不能更改），但是可以改对象内容（heap中可以更改）

3. 垃圾回收

对什么垃圾回收：

任何不能栈中引用达到的的堆中的对象可以被垃圾回收

对象池示例：

String a = new Integer(76).toString().intern();

String b = “76”

a==b :true

软泄露：虽然还被栈中的指针引用，但再也不会使用