

# PRACTICA 2

DevInt 23

## 1 Boxing

Boxing es un proceso por el cual copiamos un valor a un objeto, el compilador se ve forzado a convertir un tipo por valor en un tipo por referencia por tanto nos da la ventaja de almacenarlo en el heap.

Al inicializar un object se lo puede hacer directamente :

**Ejemplo:** `object newInt = 14;`

## 2 Unboxing

Proceso por el cual convertimos un object a un value type.

**Ejemplo:** `object word = 'E';`  
`char song = (char)word;`

Durante el unboxing se har una comprobacin de tipo para asegurar que el objeto almacenado en o es realmente de tipo string.

## 3 Cuando deberia usar boxing/unboxing?

Cuando queremos que nuestros valores que estan en el stack se encuentren en el heap.