**Video 10 - Equals**

Cuando queremos comparar el contenido de dos objetos debemos usar el equal

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Pero atención!

Por consola sigue diciendo que son distintas personas porque falta desarrollar el método Equal en la clase Persona. Porque esta comparando con direcciones de memoria y no por el contenido del objeto.

Entonces :

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Cuando el equal compare, lo hará con estos atributos.

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza media

1 = es el atributo de la clase

2= es el que estoy recibiendo por parametro

Entonces si desarrollamos el Equals en la clase persona va a dejar de comparar por direccion de memoria y lo hara por el contenido.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* INVESTIGACION PROPIA \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Cuando declaramos una variable primitiva internamente dentro una api java se reserva un espacio de memoria en la pc llamado Stack. Esa memoria es de acceso rapido.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Cuando creamos una instacia de un objeto se crea un espacio de memoria en el HEAP que es una memoria de acceso lento, esto lo crea a partir de leer “new Libro();”

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Luego continua la lectura por la parte del “Libro libro1 =” y es ahí donde, en el Stack, crea un espacio de memoria para la referencia a ese objeto guardado en el Heap.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Y así de igual manera si creo otro objeto del mismo tipo. Primero se crea el espacio en el Heap para esta nueva instancia creada y luego la referencia en el stack.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

¿Qué es el HashCode? Pues es un numero que hace referencia a la localización de este espacio de memoria asignado para estos objetos creados dentro de la memoria Heap.Diagrama

Descripción generada automáticamente

¿Que pasa si igualamos dos Objetos?

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Pues entonces estaremos apuntando dos instancias diferentes a un mismo lugar en la memoria Heap con su HashCode correspondiente.