Parâmetro com tipo referência

Estudante é a classe de domínio é o modelo mais genético neste exemplo, já a classe com nome ImpressoraEstudante tem uma função específica que é imprimir os valores dos atributos da classe Estudante. Ambas estão no mesmo diretório.

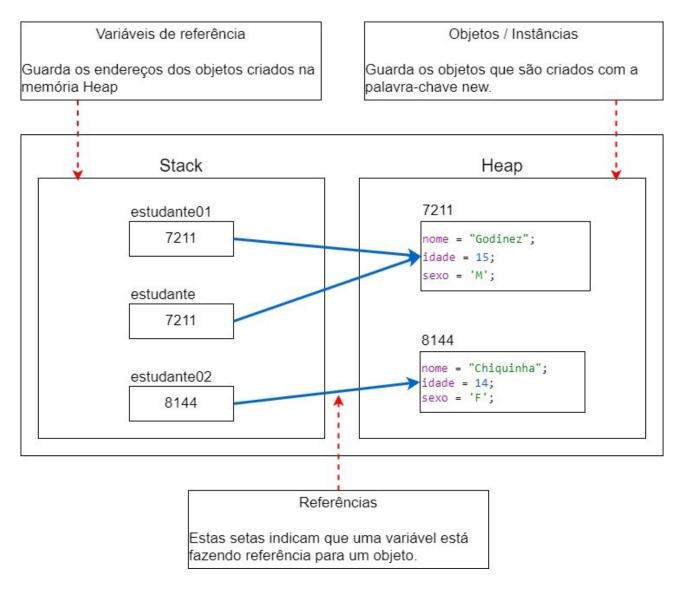
Classe de domínio	Classe com função específica
<pre>public class Estudante { public String nome; public int idade; public char sexo; }</pre>	<pre>public class ImpressoraEstudante { public void imprimir(Estudante estudante) { System.out.println(estudante.nome); System.out.println(estudante.idade); System.out.println(estudante.sexo); } }</pre>

A classe EstudanteTeste possui o método main, é nela que os objetos serão criados e inicializados, mas considere os seguintes detalhes:

- EstudanteTeste cria os objetos, veja que só ela possui a palavra-chave new.
- ImpressoraEstudante faz referência ao objeto que é passado como argumento no seu método imprimir.

```
Classe de teste
public class EstudanteTeste {
  public static void main(String[] args) {
    Estudante estudante01 = new Estudante();
    Estudante estudante02 = new Estudante();
    ImpressoraEstudante impressora = new ImpressoraEstudante();
    estudante01.nome = "Godinez";
    estudante01.idade = 15;
    estudante01.sexo = 'M';
    estudante02.nome = "Chiquinha";
    estudante02.idade = 14;
                                               Faz com que a referência de estudante01 também
    estudante02.sexo = 'F';
                                               seja de estudante lá dentro do método.
                                              É equivalente a: estudante = estudante01
    impressora.imprimir(estudante01);
    impressora.imprimir(estudante02);
  }
```

Veja como tudo isso funciona na memória do computador, desenhar talvez possa ajudar a compreender melhor todos esses conceitos.



OBSERVAÇÃO

A variável <u>estudante</u> faz referência para um objeto somente quando o método <u>imprimir</u> é chamado, assim, a referência será a mesma do objeto passado como argumento.

Quando o método é chamado novamente e outro objeto é passado como argumento, a referência anterior é perdida e <u>estudante</u> passa a fazer referência ao novo objeto.

É importante observar que apenas a referência de <u>estudante</u> é perdida a cada chamada do método, as outras só serão perdidas quando o <u>escopo do main</u> terminar.

