

P6-5 OBJETO MÁS POPULAR

1-

Objeto honeypot: 5
Objeto b1: 1 —> Apunta a honeyPot.
Objeto bear: 5 —> Apuntan a honeyPot.
Objeto k: 1 —> Apunta a honeyPot, y después apunta a null.
Objeto r: 1 —> Apunta a honeyPot.

Total objetos: 13

2-

Honey[] beeHA; Array.
Kit k; Kit.
Honey rh; Honey.
Honey kh; Honey.

3-

Array ha —> Le apunta el objeto honeyPot, b1, k, r.
Array ba. —> No le apunta nadie.

4-

STACK: Variables de instancia: Honey [] beeHA, Kit k, Honey rh, Honey kh, Honey hunny.
HEAP:

5-

Al objeto más popular le llegan 5 referencias.

6-

El main crea un objeto llamado HoneyPot de la clase Honey.
Crea un array de 4 posiciones, y en cada una se encuentra el objeto HoneyPot.
Crea un objeto llamado b1 de la clase Bees.
El objeto b1 hace una llamada a la variable beeHA y le da el valor ha.
Crea un array de 5 posiciones llamado ba de la clase Bear.
Lo recorre con un for.
En cada una de las posiciones del array crea un objeto.
En cada una de las posiciones del array hace una llamada a la variable hunny y le da el valor honeyPot.
Sale del for y crea un objeto llamado k de la clase Kit.
Hace una llamada a la variable kh y le da el valor de honeyPot.
Crea un objeto llamado r de la clase Raccoon.
Hace una llamada a la variable rh y le da el valor de honeyPot.
Hace una llamada a la variable k y le da el valor de k.
Da a la variable k el valor de null.
Fin del main.

El objeto mas popular es honeyPot porque es el que más referencias tiene y al que más apuntan las variables.

He aprendido a saber lo que están realizando las variables y los objetos en cada momento del programa y las que están en el stack y las que están en el heap.