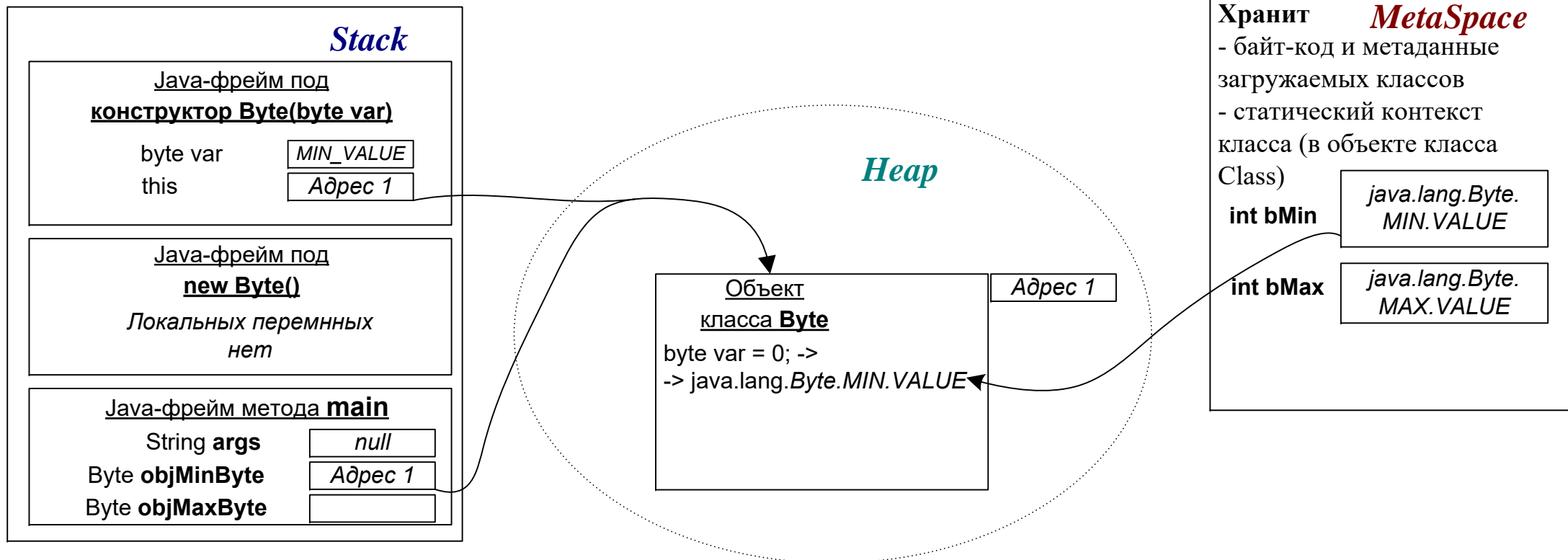


```
public static void main(String[] args) {
    Byte objMinByte = new Byte (Byte.bMin);
}
```

- 1) В стековой памяти выделяется фрейм под исполнение метода **main**
- 2) Во фрейме выделяется память под 3 ссылочные переменные: **args** (если параметров командной строки не было указано, то инициализируется null), **objMinByte** и **objMaxByte**
- 3) Исполняется оператор new, который на основании сведений о классе из **Metaspace** очищает в **Heap** требуемый для экземпляра класса объем памяти под объект класса **Byte**, тем самым записывая туда нулевые значения (что-то такое на памяти осталось из литературы).
- 4) Затем исполняется код, который содержится в скобках метода-конструктора **Byte(Byte.bMin)**, а именно, обращение к статическому финальному полю **bMin**. *Первое обращение в программе к статическому полю или первый в программе запуск статического метода осуществляет запуск статического блока инициализации.* Таким образом у нас происходит присвоение Final-static полю **bMin**, хранящемуся в **Metaspace**, минимально допустимого значения типа **byte**.
- 5) После чего осуществляется вызов конструктора класса **Byte**, который производит инициализацию поля **var** класса **Byte** значением статической переменной **bMin**, хранящейся в **Metaspace**.



.....
System.out.println("* '\Byte\' object initialized by MIN-value is ***\n" + objMinByte); // 2**

2

1) Во-первых, выполняются действия по формированию параметров метода:

1.1) В пуле литералов создается строковый литерал **"*** '\Byte\' object initialized by MIN-value is ***\n"**

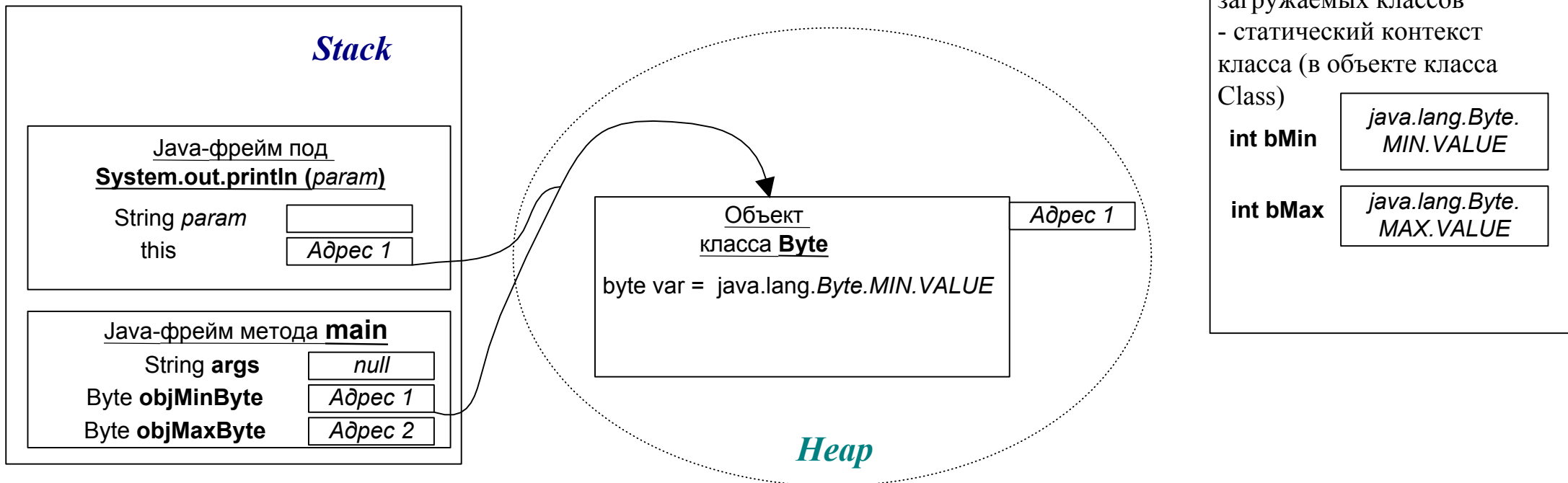
1.2) Вызывается переопределенный метод `toString()` класса `Byte`, формирующий объект класса `String`, содержащий сведения об объекте ***objMinByte***.

1.3) Путем конкатенации строкового литерала (см.п.1.1) и объекта класса `String` (см.п.1.2) формируется новый объект класса `String`, который и будет являться параметром метода ***System.out.println***.

2) В стековой памяти выделяется фрейм под исполнение метода ***System.out.println (...)***

3) Во фрейме выделяется память под ссылочную переменную типа `String`, сформированную на этапе №1, ссылку ***this***, а также другие локальные переменные, используемые данным методом.

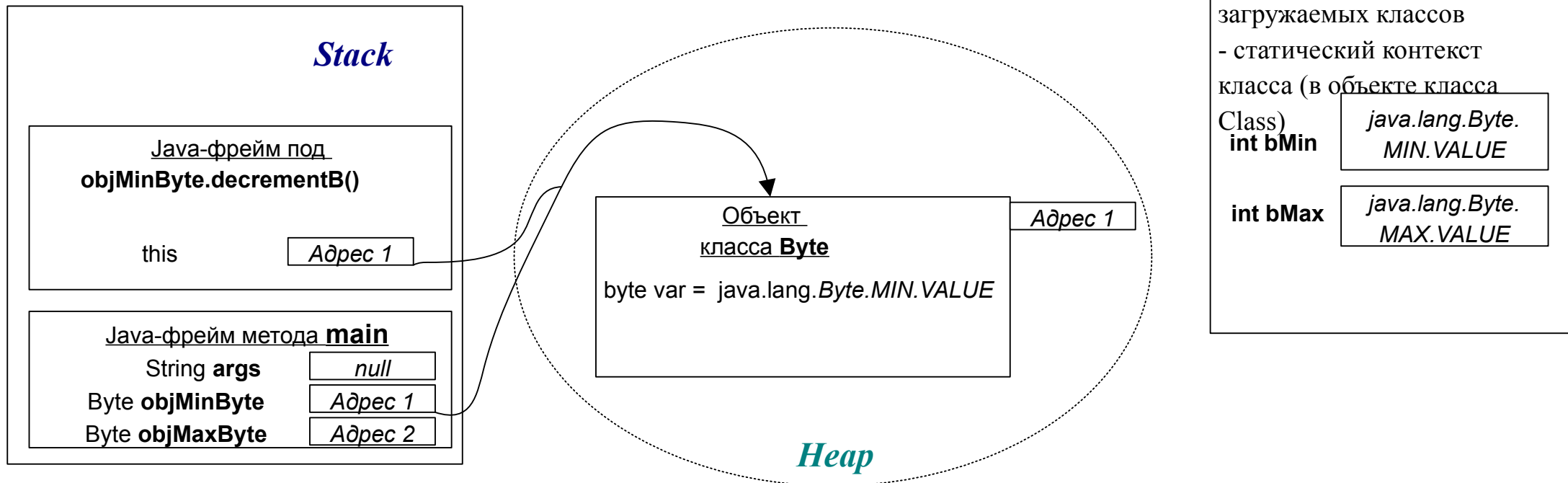
4) Осуществляется выполнение метода ***System.out.println***, с последующим удалением фрейма данного метода из стека и передачей управления в метод ***main***



.....
objMinByte.decrementB(); // 3

3

- 1) В стековой памяти выделяется фрейм под исполнение метода **objMinByte.decrementB()**
- 2) Во фрейме выделяется память под ссылочную переменную **this**.
- 3) Осуществляется выполнение данного метода, с последующим удалением фрейма метода из стека и передачей управления в метод **main**



.....
System.out.println("*** Decrementated MIN-\'Byte\' object is ***\n" + objMinByte); // 4**

4

1) Исполнение данного метода аналогично исполнению метода «2».