

Zmienna referencyjna - to taka, która przechowuje adres. Gdy zostanie przekazana jako argument do metody to zostanie przekazany adres. Nie zostanie zrobiona kopia tej zmiennej z jej zawartością. Zostanie wyłącznie przekazany adres.

Przy tworzeniu zmiennej prymitywnej (np.int, float,double,char itd), następnie etykiety zmiennej (**a**) nasz kompilator zarezerwuje miejsce w pamięci RAM pod daną zmienną pod którą będzie przechowywana podana wartość (53)

```
int a = 53;
```

```
-----  
class Test  
{  
    int a = 20;  
}
```

W zmiennej (int a) przypisaliśmy wartość, natomiast gdy robimy zmienną typu referencyjnego Test

```
Test x = new Test();
```

to w momencie przypisania nie przypisujemy wartości np. 1250,215,1000 itp.

ze względu na to, że nasz Test jest klasą - czyli zbiorem wartości, musimy zarezerwować za pomocą słowa new miejsce w pamięci oraz wpisać nazwę konstruktora co oznacza, że **pod x nie znajduje się żadna wartość zwykła, tylko adres**. Dopiero z miejsca w pamięci możemy odwołać się do wszystkiego wewnątrz tego obiektu.

```
Test x = new Test();  
Test y = x;  
y.a = 40;
```

```
System.out.println(x.a)
```

Należy pamiętać, że **znak równości** " = " w przypadku Stringa nie jest taki sam jak przypisanie standardowe, ponieważ **w tle wykonuje się nowy konstruktor**.

```
String imie = ("Arkadiusz");  
String imie2 = new String(imie);
```

```
imie2 = ("Wiola");
```

```
System.out.println(imie);
```

Przez co wynik nadal będzie ten sam.