

# Ciclo vida de objetos

# Creación de un objeto

- Un objeto se crea a partir del operador new, seguido del nombre de la clase.
- Se devuelve una referencia al objeto que se guarda en una variable de la clase

```
Clase1 c=new Clase1();  
String s=new String("hola");  
Object ob=new Object();
```

# Constructores

- Se ejecutan durante la creación del objeto:

```
MiClase mc;  
mc=new MiClase();
```

→

```
class MiClase{  
    public MiClase(){  
        //codigo constructor  
    }  
}
```

- Puede sobrecargarse (varios constructores)

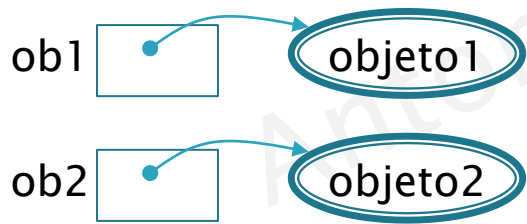
```
public MiClase(){  
}  
public MiClase(int n){  
}
```

# Destrucción de un objeto

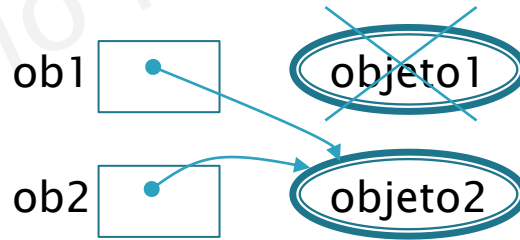
- Los objetos son eliminados de la memoria por el Garbage Collector
- Un objeto es elegido para recolección cuando no hay referencias al mismo.
- Cuando un objeto es elegido para recolección, la JVM llama al método *finalize()* del objeto. De cara al examen, saber que este método puede ser llamado una o ninguna vez durante la vida del objeto, nunca más de una.

# Marcado de objetos para recolección. Ejemplos

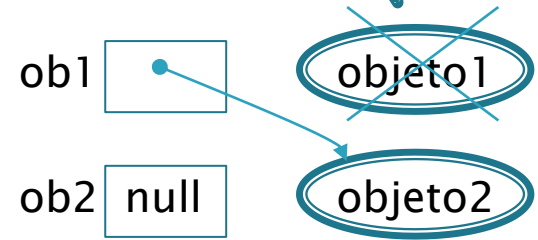
```
1. public void metodo(){  
2.     Object ob1=new Object(); //objeto1  
3.     Object ob2=new Object(); //objeto2  
4.     ob1=ob2; //objeto1 a recolección  
5.     ob2=null;  
6. } //objeto2 a recolección
```



Líneas 2 y 3



Línea 4



Línea 5

Marcado para recolección