FUNCIONAMIENTO DE JAVA (PROYECTO: Funcionamiento_Java)

En java, tanto la asignación como los parámetros de funciones se pasan por VALOR. Se trate de primitivas o de objetos para ambos es por valor.

TRABAJO EN MEMORIA

La explicación se basa en el guardado en memoria de la información que se representa como sigue:

Nombre de la variable: El que indicamos al definir o instanciar.

Dirección de memoria: Asignada por Java. Valor de la variable: el que asignamos nosotros en caso de primitivas, o el que asignara Java en caso de objetos. Nombre de la variable

Dirección de memoria

Valor de la variable

PRIMITIVAS x 1000 int x = 1;

Cuando tratamos con primitivas (enteros, boolean, characters...), Java asigna como nombre de la variable el que indicamos nosotros (x), asigna una dirección de memoria que nosotros no contralos, para el ejemplo tomamos 1000, y el valor de esta variable es 1, el que hemos indicado nosotros.

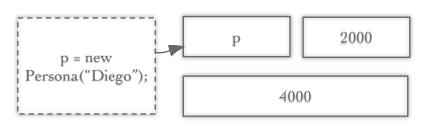
Es decir la variable x es de tipo entero (primitiva) y no de tipo puntero o tipo referencia.

Persona p; p = new Persona("Diego"); p 2000 Persona p; (VACIO)

Cuando tratamos con objetos no ocurre lo mismo que con las primitivas. Realmente lo que se crea cuando se define o declara una variable de un objeto determinado, en este caso un objeto de la clase Persona es un puntero o una referencia a la dirección de memoria donde estará ese objeto cuando se instancie con la linea de new Persona.

Además esta variable sólo podrá almacenar como valor una dirección de memoria que pertenezca a un objeto de la clase Persona, es decir no podrá apuntar a un objeto de la clase marioneta.

Por lo tanto, el VALOR de esta variable no va a ser un objeto de una clase, sino la referencia, la dirección de memoria donde se encuentra dicho objeto.



En resumen lo que hace la siguiente línea es asignar el valor a la variable p.

Primero instancia (crea) un objeto de la clase Persona y guarda la dirección de memoria o referencia de ése objeto como valor de la variable p.

