

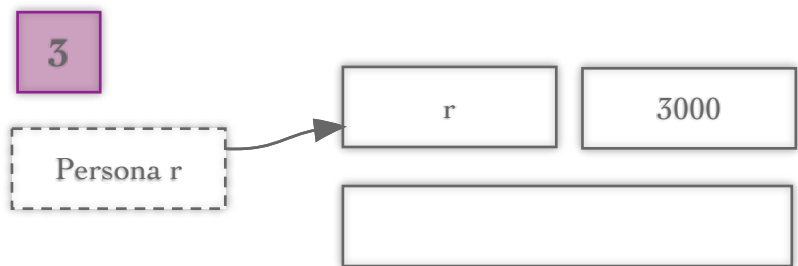
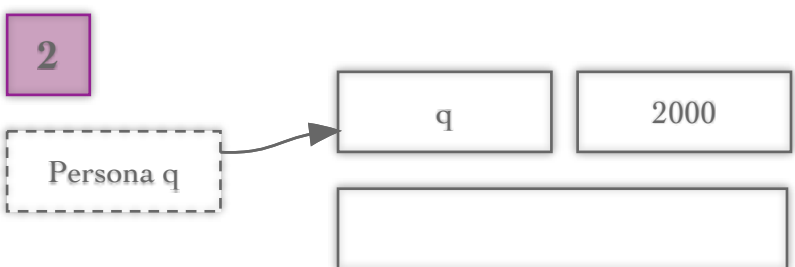
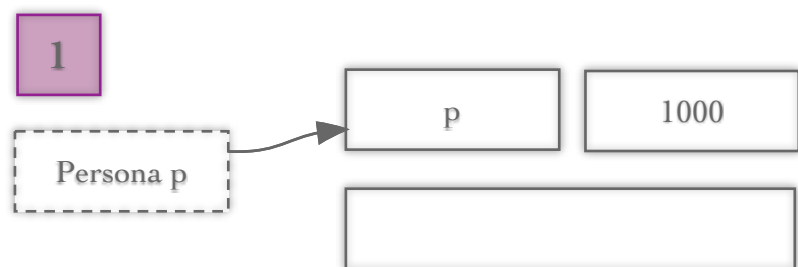
OBJETOS

Se va a analizar la asignación de objetos. Se produce por VALOR.

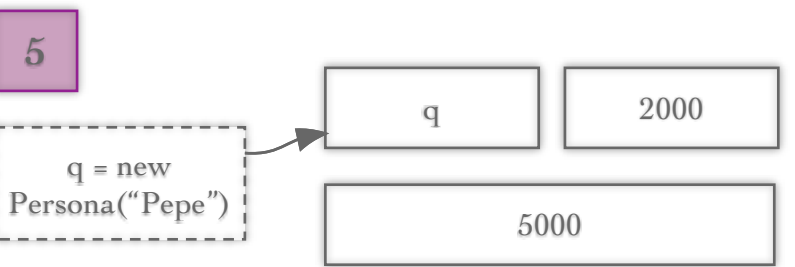
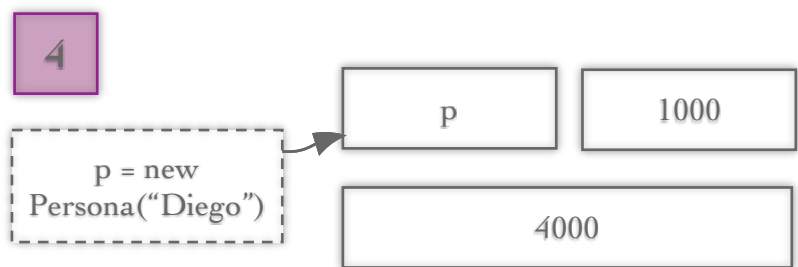
ASIGNACIÓN ( CLASE: ObjetosAsignación.java )

```
1 -- Persona p;  
2 -- Persona q;  
3 -- Persona r;  
4 -- p = new Persona("Diego");  
5 -- q = new Persona("Pepe");  
6 -- r = p;
```

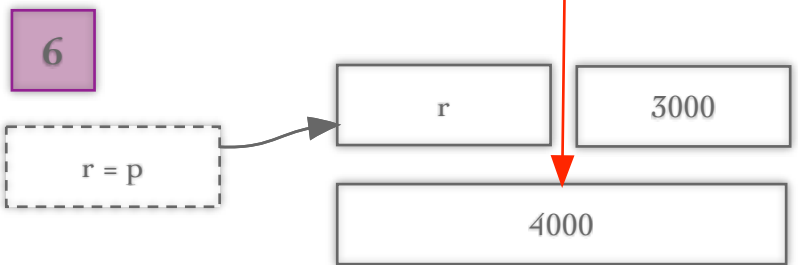
```
p.getNombre() = Diego  
q.getNombre() = Pepe  
r.getNombre() = Diego
```



Definimos o declaramos variables de tipo puntero que van a recibir una dirección de memoria que corresponde a objetos de la clase persona, a la que apuntarán



r apunta al objeto al que apunta p, es decir, se ha producido una asignación de valor.

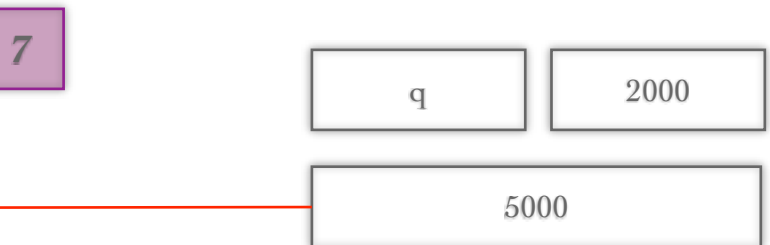
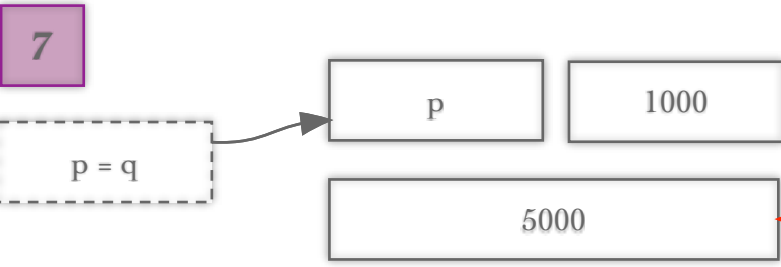


El valor de la variable p, que es una dirección de memoria o referencia, se copia como valor de la variable r.

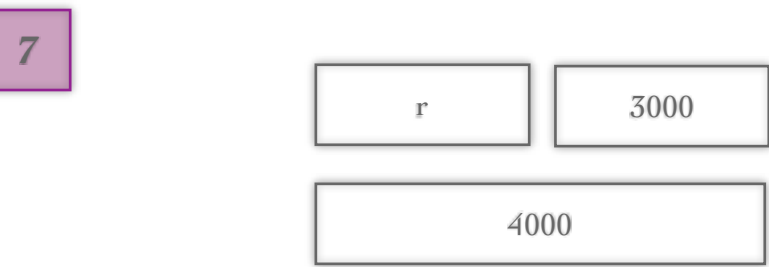
r sólo puede recibir como valor una dirección de memoria o referencia de un objeto de la clase Persona y no de otro tipo.

```
7 -- p = q;
```

```
p.getNombre() = Pepe  
q.getNombre() = Pepe  
r.getNombre() = Diego
```



p apunta al objeto al que apunta q, es decir, se ha producido una asignación de valor.

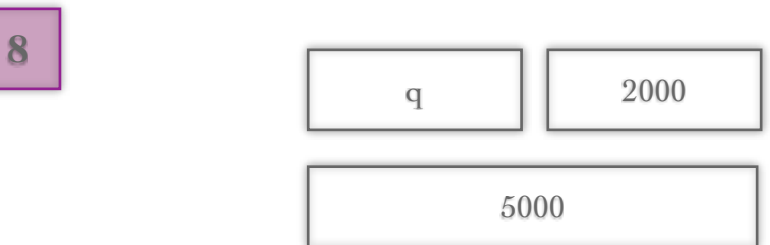
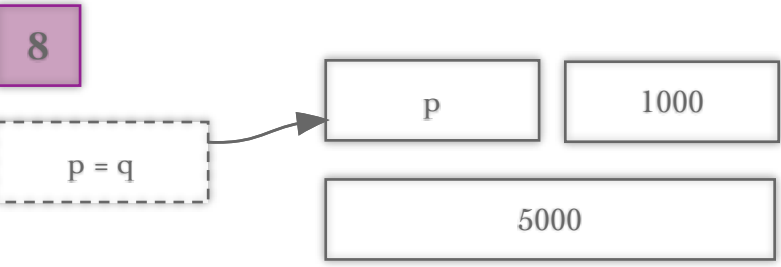


El valor de la variable q, que es una dirección de memoria o referencia, se copia como valor de la variable p.

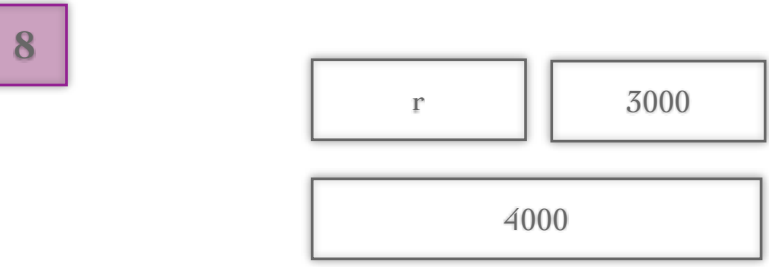
p sólo puede recibir como valor una dirección de memoria o referencia de un objeto de la clase Persona y no de otro tipo.

```
8 -- p.setNombre("Carlos");
```

```
p.getNombre() = Carlos  
q.getNombre() = Carlos  
r.getNombre() = Diego
```

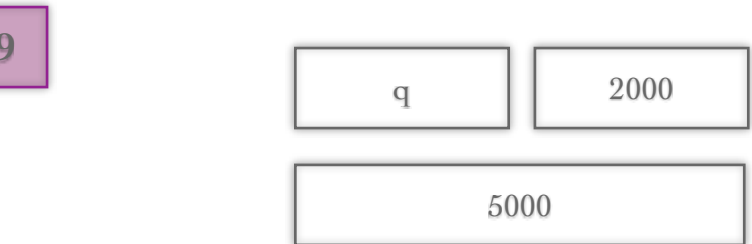
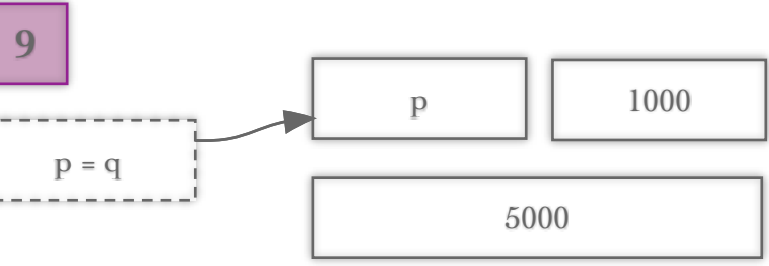


Siguen apuntando todos a los mismos objetos, pero como p y q apuntan al mismo objeto, al extraer sus nombres serán iguales porque son el mismo objeto.



```
9 -- q.setNombre("Lucas");
```

```
p.getNombre() = Lucas  
q.getNombre() = Lucas  
r.getNombre() = Diego
```



Da igual cambiar el nombre desde p que desde q porque ambas variables hacen referencia al mismo objeto, ya que ambas tienen como valor la misma dirección de memoria o referencia.

