

# Object, String e tipi primitivi



# Metodi classe Object

- equals: determina se due oggetti sono uguali anche se il puntatore è differente
- clone: ritorna una copia dell' oggetto (equals = true) ma  $x == y \rightarrow \text{false}$
- hashCode: ritorna un valore hash per l'oggetto. Se  $x.\text{equals}(y) \Rightarrow x.\text{hashCode()} == y.\text{hashCode()}$
- toString: ritorna una stringa che rappresenta l'oggetto

# String

- Tutte le stringhe in Java sono immutabili
- Ogni operazione che si esegue su una stringa ne crea una nuova



# Tipi primitivi

- Non estendono la classe object
- Sono i tipi con le lettere minuscole (boolean, byte, char, short, int, long, float, double)
- Possono essere assegnati automaticamente ad altri tipi dello stesso tipo (e.g. numerici) se hanno una precisione e un range di bit maggiore



# Wrapper

- Rappresentano i tipi primitivi come oggetti
- Meno efficienti ma più strutturati
- I tipi primitivi sono convertiti automaticamente

