JVM

Stack -> zentrale Teil, der das Programm organisiert

Stack hat Adressen auf dem Heap

Stack ist klein

Heap ist sehr gross, viel grösser als der Stack

Wenn der Heap voll ist, wird dieser vom garbage collector aufgeräumt

Garbage Collector

Mark & sweep

Unreferenced objekt werden markiert und anschliessend gelöscht. Danach werden der Blöcke auf dem Speicher wieder geordnet.

Variablen

Gültige Variablennamen

Intname darf nicht mit Zahl beginnen.

* Das Einzige Sonderzeichen das erlaubt ist, ist der «\_».
* Camelcase
* Zahlen immer zuhinterst

Int:  
32bit auf dem Stack und auf 0 initialisiert

String  
ist Referenzdatentyp und auf dem Heap, auf dem Stack werden 64bit reserviert

Float:  
Immer mit F am schluss, da der PC binär rechnet. 0.1 lässt sich binär nicht darstellen.  
Hat mit präzision zu tun, da double präziser wäre. -> Stellen werden abgeschnitten.

* Primitive Datentypen sind auf dem Stack
* Referenz Datentypen speichern nur die Adresse auf dem Stack aber den Wert auf dem Heap.