

C1 e C2 começam zerados e são armazenados
nossos valores; apontando para classe quadrado.

Quadrado c1 = new quadrado, c2 = new quadrado

C3 é apenas apontado para classe quadrado.

C1.lado = 2; recebe um valor do tipo lado da
classe quadrado C2.lado = 5; que funciona
do mesmo modo.

Classe Forma onde recebe os lados
chama classe quadrado onde calculamos e multipl
os valores e imprime em tela.

Demonstração de aplicação de memória

Class Main

C1.lado = 2; C2.lado = 5;

Forma F = new Forma();

F.imprimeQuadrado(C1);

F.imprimeQuadrado(C2);

C3 = F.mult(C1, C2);

F.imprimeQuadrado(C3);

Armazena os
dados, calcula
conforme as
classes e
imprime em
tela

Chama a classe
forma onde multiplica
ambos e depois
após na chamada
imprime

Impressão dos dados

lado = 2 } c1

area = 4

lado = 5 } c2

area = 25

lado = 10 } c3

area = 100

4- São declaradas duas classes, classe Quadrado onde é chamada através da classe Main, e assim nela é armazenada os dados para impressão

Quadrado q1, q2 → variável do tipo quadrado

int i=3; a=4; → valores alocados em espaços de memória do tipo int mas momento algum são usados.

q1 = new quadrado (); → declara como novo quadrado

q1.x = 8; → passa os valores para dentro da classe quadrado
q1.y = 5; onde são armazenados em suas variáveis

a = i; → passa receber o valor de i ao invés de continuar sendo 4 para o valor 3.

q1.lado = 10;

$q2.x = 2;$
 $q2.y = 3;$

} estes valores passam a ser armazenados no único quadrado físico que possui o q2. O qual os valores se sobrepõem e passam a valer tanto

Dessa forma as impressões chamadas q requer sempre vão ser os valores armazenados em q2 que passa a valer também quando é chamado q1.

$q2.imprime();$
 $q1.imprime();$

impressões
 $x = 2$
 $y = 3$
 $x = 2$
 $y = 3$

b) Mesma proposta da letra a únicas alterações

no:
 ! Quadrado $q1, q2, q3;$! → passa a armazenar nova variável $q3$
 ainda continua a receber apenas um quadrado em
 $q1 = \text{new quadrado}();$

$q1.x = 4;$
 $q1.y = 7;$

} armazena novas variáveis para o quadrado

$q2 = q1;$
 $q3 = q2;$

} recebe q1 para q2 e q3 recebe q2
 ou seja se armazenam apenas na memória

q1.imprime(); } ambos chamam a variável
 q2.imprime(); } quadrado com a função imprime
 que está armazenado os valores
 do unico quadrado vindo.

x = 4;
 y = 7;
 x = 4;
 y = 7;

q1. labo = 10;

q3.x = 2;
 q3.y = 3;
 q3.imprime(); } ambos sobrepõe os valores declarados
 anteriormente para o quadrado.
 ao qual a chamada de impressão
 salvar assim;

x = 2;
 y = 3;

5) São declarados duas classes ambas com
 suas respectivas funções a qual a Sprite faz
 as seguintes operações.

Sprite pode ser passado como variável para a
 função Sprite dois valores.
 double value;
 int id;

Na inicialização do programa já é criado duas novas
 Sprite a = new Sprite(), b = new Sprite();

`a.clona(b);`

`b.clona(a);`

→ chama a classe Sprite com a função clona, onde para b armazenando os valores nas declarações

→ onde acontece a mesma atribuição com a.

`b.value = 90;`

→ Sprite do valor b passar a receber o novo valor de value 90.

`a.print();`
`b.print();`

} quais faz apenas a chamada a impressão da classe Sprite com os temp-table a e b

`a.clona(b);`
`b.clona(a);` } atribui os valores que já estão pré-definidos na classe e imprime os mesmos em tela.

Impressão

Sprite 2.0, 3

Sprite 2.0, 3

Sprite 0.0, 3

Sprite 90.0, 3