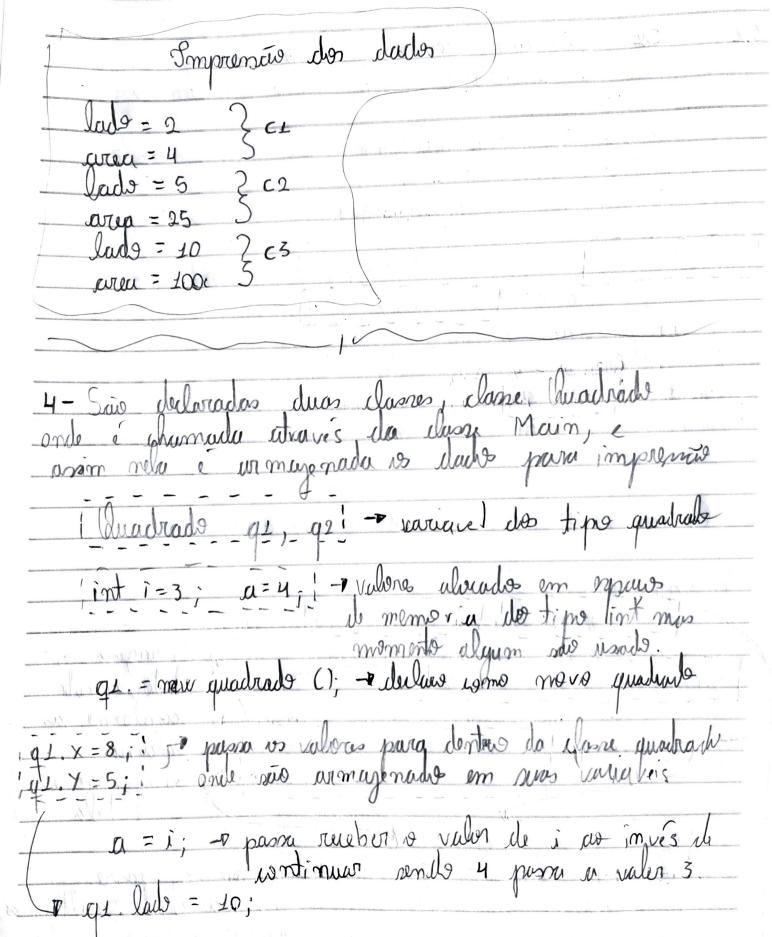
Ca comecam zerados e são armegenas moses ratores; apontando para larre qualbrado-Caradrado cz = new quadrado, cz = new quadrado C3 e apenas apontado para clasa quadras Lado = 2; recebe um valos do timo lagos das Jame quadrado (C2. lado = 5) que funcios once Forma, onde relège on lados home clane - quadroso unde calcularea os valges e imprimo em Demotração do aplicação de memoria Class Main | C1. lado = 2 | | C2. lado = 5] Frimprime Gullende (cz)? imprime en F. imprime Guadrado (63); orma and multiplia umbos i loure grown whenhada (ti



2 ens valores passam a ret atmargmentes 5 mo unice quadrado catado que rocio o que. O qual es valores re mobrepoem e passam a valor tampo 92. X= 2; 42. Y=3, Dessu forma as 41.4:3 42.4=3, impressos chamadas a reguir sempre vito ses os tumbem quando é chamado q2. (92 imprime (); 1. At Limprime (); mprends b) Mesma presporta de litra e unicas alterações ! anadrado 42, 42, 43; ! passa armajenar mova variare! ainda continua a receber apendo um quadrado em 191.x=4; 2 armayena novas variaveis para à quadrado 43 = 42; 2 recept get para 42 e 43 render 42 43 = 42; 3 av quais no an marginam espers na membriais

of imprime (); 3 amos champem a variave 92. imprime (); 3 quadrado com a função imprime de sta armay made is julish . chaire charling evine est X = 4 () q2. laile = 20; Y = 7 |) | Y = 4 | and the second s 43. x = 2; } ambos sobrerão os valors deflaches
43. x = 3; antoriormente para o quadrado.
43. imprimo) ao qual a chamada da impressão sura osim; 7 X=2; 7=3: 5) São declarados duas clanes ambas com suas respectivamente funcios a qual a sporte fas us regulates appraises. luncão Sprite dois voloro.

ideable valve.

intid Na inicialização do programa jo é visado duas maras Sprite a = new Sprite (), b = new Sprite ();

ia clora (b); + chama a cloone sprite som

i b. clora (a); b. chama a clora, once prince

plas declarado os valore

nelas declarados · Inde acontace a misma atribuição Le sprite de valor le passar a seubor de value 99. a. print(); } quais lar apenos a champada a impressão de classe Sprite nom por table a elo a choma (b); 2 atribui so valour que ja estas b Mona (a); 3 pré-definidos na clame d'imprimo os mosmos em tela. Impreseivo Sprite 2,0,3 Sprite 2.0, 3 Sprite O.O. Sprite 90.0, 3