

3.C. Trabajando con objetos.

Marcar como hecha

1. Utilización de objetos.

1.1. Ciclo de vida de los objetos.

Todo programa en Java parte de una única clase, que como hemos comentado se trata de la clase principal. Esta clase ejecutará el contenido de su método **main()**, el cual será el que utilice las demás clases del programa, cree objetos y lance mensajes a otros objetos.

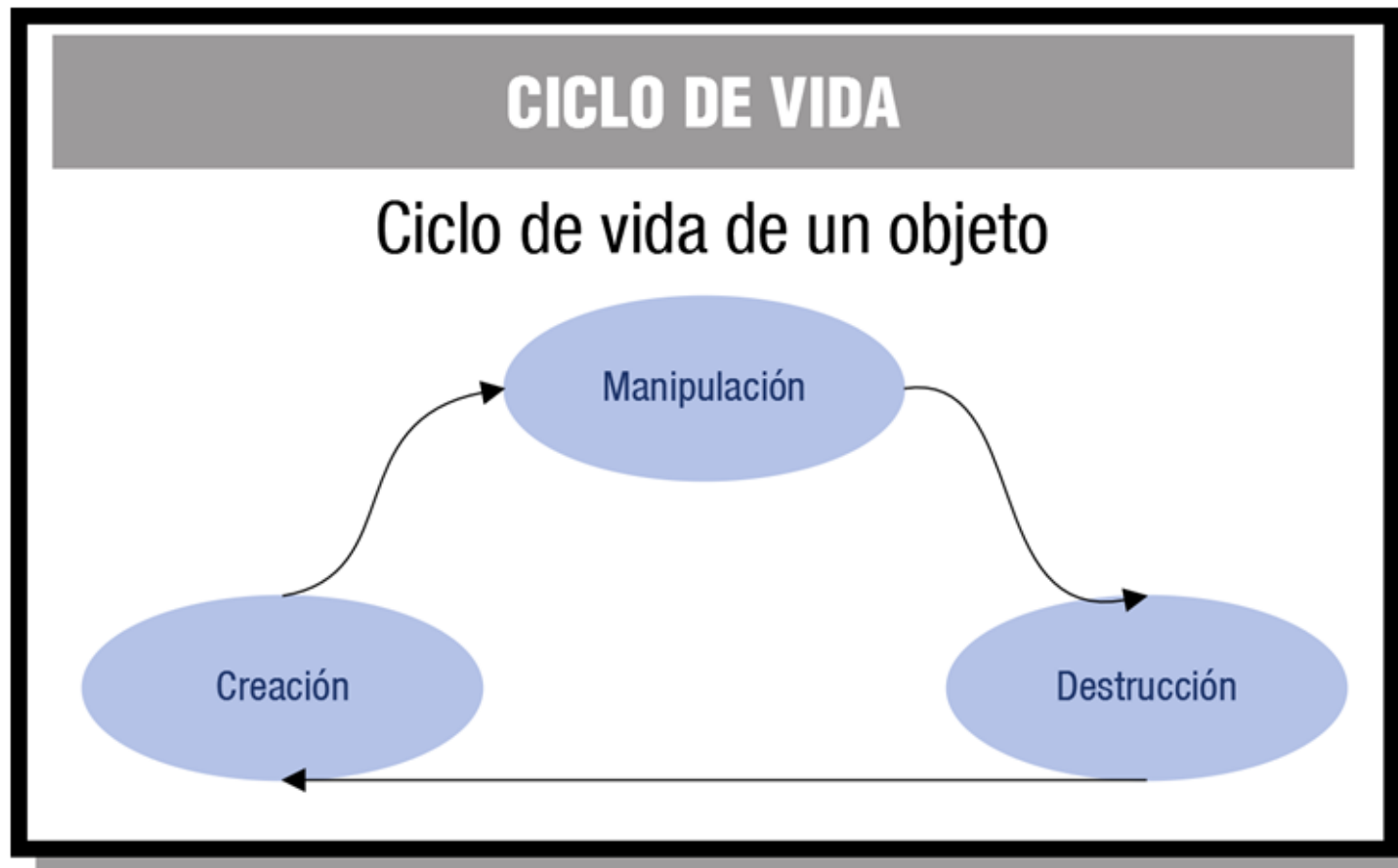


Imagen extraída de curso Programación del MECD.

Las instancias u objetos tienen un tiempo de vida determinado. Cuando un objeto no se va a utilizar más en el programa, es destruido por el recolector de basura para liberar recursos que pueden ser reutilizados por otros objetos.

A la vista de lo anterior, podemos concluir que los objetos tienen un ciclo de vida, en el cual podemos distinguir las siguientes fases:

- **Creación**, donde se hace la reserva de memoria e inicialización de atributos.

- **Destrucción**, eliminación del objeto y liberación de recursos.

◀ 3.B. Objetos y clases.

Ir a...

3.D. Métodos. ▶