

3.C. Trabajando con objetos.

Marcar como hecha

1. Utilización de objetos.

1.5. Destrucción de objetos y liberación de memoria.

Cuando un objeto deja de ser utilizado, es necesario liberar el espacio de memoria y otros recursos que poseía para poder ser reutilizados por el programa. A esta acción se le denomina **destrucción del objeto**.

En Java la destrucción de objetos corre a cargo del **recolector de basura (garbage collector)**. Es un sistema de destrucción automática de objetos que ya no son utilizados. Lo que se hace es liberar una zona de memoria que había sido reservada previamente mediante el operador **new**. Esto evita que los programadores tengan que preocuparse de realizar la liberación de memoria.

El recolector de basura se ejecuta en modo segundo plano y de manera muy eficiente para no afectar a la velocidad del programa que se está ejecutando. Lo que hace es que periódicamente va buscando objetos que ya no son referenciados, y cuando encuentra alguno lo marca para ser eliminado. Después los elimina en el momento que considera oportuno.

Justo antes de que un objeto sea eliminado por el recolector de basura, se ejecuta su método **finalize()**. Si queremos forzar que se ejecute el proceso de finalización de todos los objetos del programa podemos utilizar el método **runFinalization()** de la clase **System**. La clase **System** forma parte de la Biblioteca de Clases de Java y contiene diversas clases para la entrada y salida de información, acceso a variables de entorno del programa y otros métodos de diversa utilidad. Para forzar el proceso de finalización ejecutaríamos:

```
System.runFinalization();
```

Autoevaluación

Las fases del ciclo de vida de un objeto son: Creación, Manipulación y Destrucción.

- ☐ Verdadero
☐ Falso

◀ 3.B. Objetos y clases.

Ir a...

3.D. Métodos. ▶