



## Otros conceptos de clases y objetos

### Referencia a objetos

Los tipos de datos en el lenguaje se pueden dividir en dos categorías:

1. Tipos de datos primitivos

2. Tipos de datos referencia (no primitivos)

Los tipos de datos primitivos son los siguientes:

boolean

char

byte

short

int

long

float

double

### ¿Qué se puede almacenar en una variable primitiva?

En una variable primitiva, se puede almacenar un valor del tipo de la variable.

#### Ejemplo:

Las variables edad, velocidad y letra son variables primitivas, ya que almacenan un valor.

### ¿Cómo se considera a los tipos de datos no primitivos?

Los tipos de datos no primitivos son considerados de tipo referencia. Una referencia se emplea para señalar un objeto, ya que contiene la ubicación en la que este se encuentra dentro de la memoria de la computadora. Las variables por referencia NO almacenan valores.

Ejemplos de variables tipo referencia son los Strings, los arreglos, los objetos.

### ¿Qué se debe hacer cuando se quiere emplear un atributo o método de la clase dentro de un método de la misma clase?

Cuando se quiere emplear un atributo o método de la clase dentro de un método de la misma clase, solo se debe poner su nombre; no es necesario anteponer ningún otro al nombre del elemento.

#### Ejemplo:

El constructor de la clase Fraccion les asigna un valor inicial a los atributos de la clase con solo nombrarlos.

```
private int numerador;  
private int denominador;  
public Fraccion(int n, int d)  
{  
    numerador = n;  
    denominador = d;  
}
```

### Recolección de objetos

Cada vez que se crea un objeto con new, se está solicitando memoria al sistema de la computadora para asignársela a las variables que se están creando. Dicha memoria, debe ser liberada una vez que ya no se necesite.

Java tiene un sistema que se encarga en forma automática de recolectar todos aquellos objetos que están en desuso, es decir, que ya nadie hace referencia a ellos, y los libera.