

# STATIC

FONDAMENTI DI INFORMATICA

# OGGETTI E RIFERIMENTI

```
MiaClasse obj1 = new MiaClasse();  
MiaClasse obj2 = new MiaClasse();
```

obj1

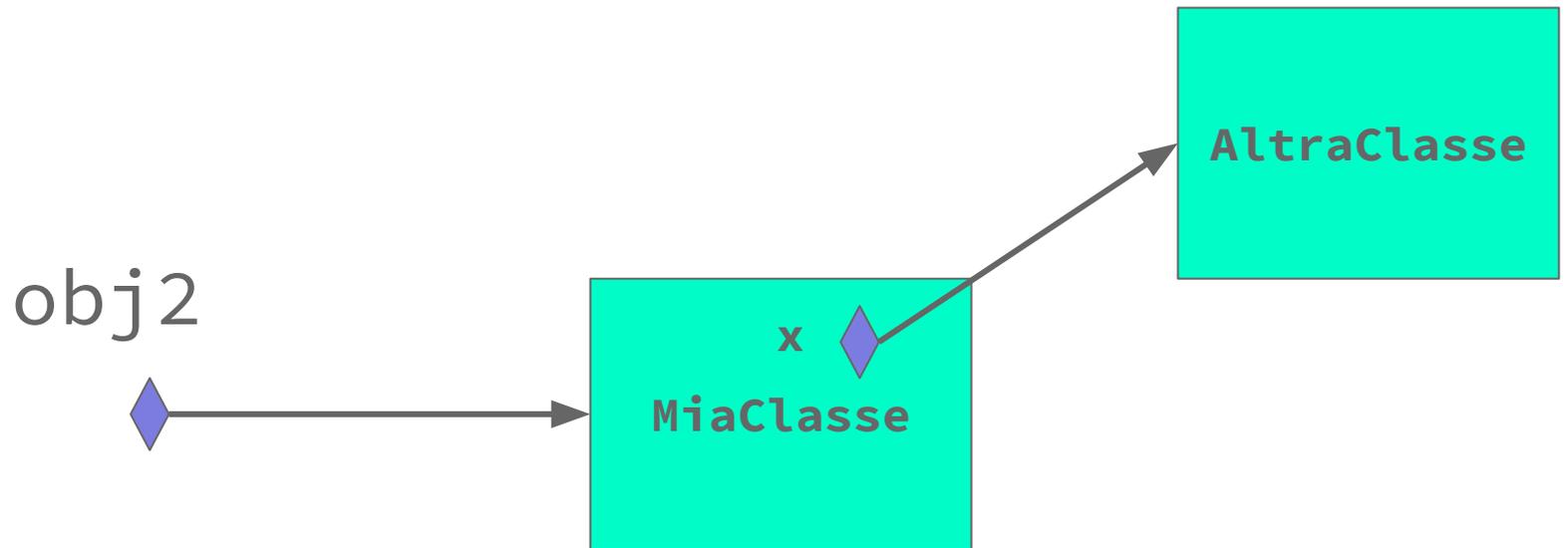
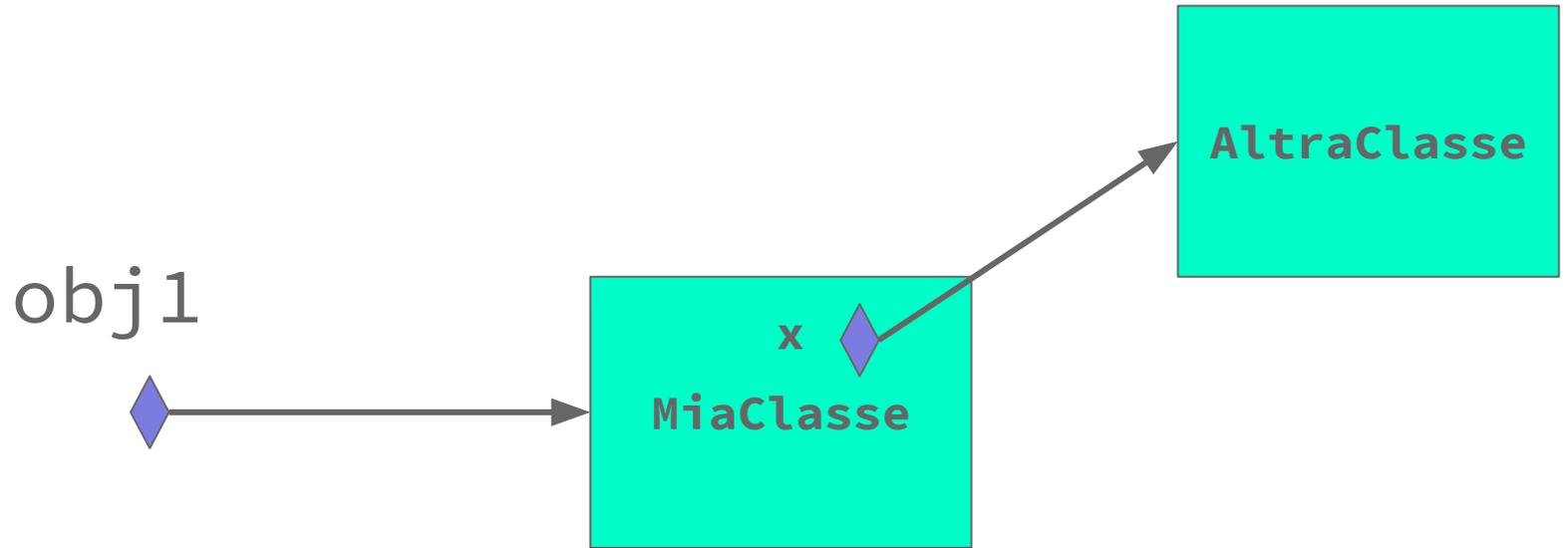


obj2



# MIACLASSE

```
public class MiaClasse {  
    public AltraClasse x;  
    public MiaClasse(){  
        x = new AltraClasse();  
    }  
}
```



# STATIC

Una proprietà può essere dichiarata **static**

```
static AltraClasse x = new AltraClasse();
```

# MIACLASSE

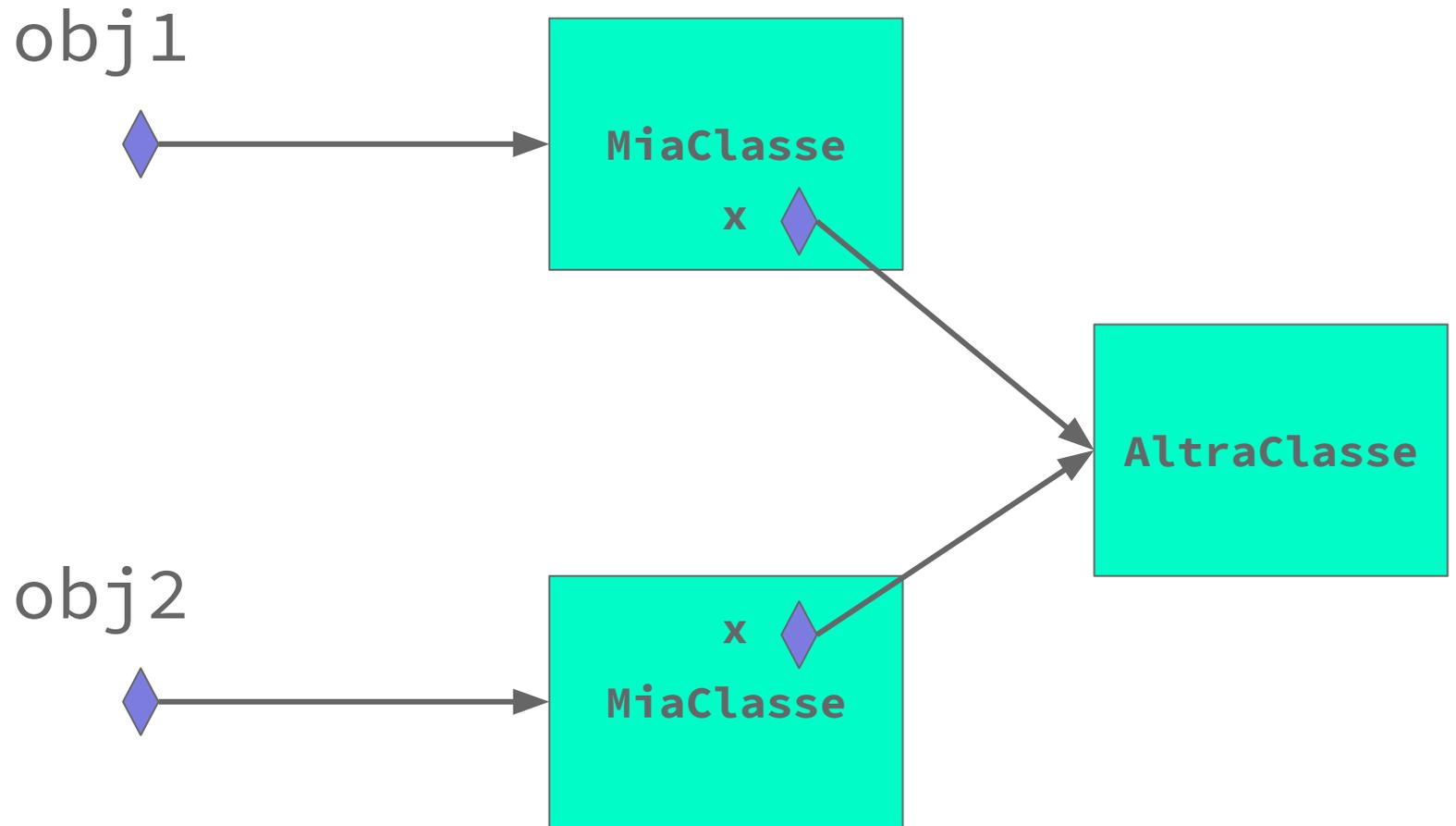
```
public class MiaClasse {  
    public static AltraClasse x = new AltraClasse();  
    public MiaClasse(){  
  
    }  
}
```

# STATIC

In questo caso **tutte** le proprietà “x” di **tutti** gli oggetti “MiaClasse” riferiscono lo **stesso** oggetto

Quell’oggetto esiste sempre!

Esiste anche se non esiste nessun oggetto “MiaClasse”



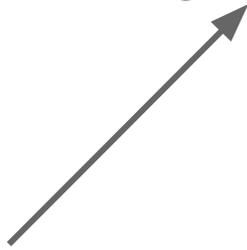
# STATIC

Siccome la proprietà esiste anche se non esiste nessun oggetto “MiaClasse”, posso usarla così:



ECCO PERCHÈ...

```
System.out.println();
```



Nome della classe



Riferimento static

# METODI STATIC

Anche un metodo può essere dichiarato **static**

In tal caso, si può “applicare alla classe”

Non serve creare un oggetto!

MiaClasse ha un metodo:

```
public static void doSomething()
```

Posso invocarlo così:

```
MiaClasse.doSomething();
```

# ECCO PERCHÈ...

```
public static void main(String args[])
```

Il programma java chiama il metodo statico main di una classe. Non deve creare l'oggetto, si limita a chiamare il metodo static.