

12

Para saber mais: Classes anônimas

No último exercício criamos a primeira thread que imprime uma string. O exemplo foi super simples para começar e a nossa tarefa só usa um `Sysout`.

Quando a tarefa é pequena, podemos usar um atalho da linguagem java. Não é preciso criar uma classe separada que representa a tarefa. Tudo isso pode ser feito dentro da classe `RespostaMain` usando uma **classe anônima**:

```
public class RespostaMain {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        new Thread(new Runnable() {  
            @Override  
            public void run() {  
                System.out.println("resposta");  
            }  
        }).start();  
    }  
}
```

Repare que instanciamos a tarefa já pela interface

```
new Runnable() {  
    //método run omitido  
}
```

Nesse caso o compilador gera uma classe anônima que implementa a interface. É uma forma mais enxuta de usar a tarefa!