

## Referências de objetos

Usando o aprendizado sobre referências e atribuição de valores vamos definir uma classe abaixo.

```
public class Conta {  
    double saldo;  
}
```

A partir desta classe, diga o que imprime o código:

```
public class Teste {  
    public static void main(String [] args) {  
        Conta minhaConta = new Conta();  
        minhaConta.saldo = 500.0;  
        Conta outraConta = minhaConta;  
        outraConta.saldo += 1000.0;  
        System.out.println(minhaConta.saldo);  
    }  
}
```

Selecione uma alternativa

**A** Imprime 500.0

**B** Imprime 1000.0

**C** Imprime 1500.0