

Αρχές Γλωσσών Προγραμματισμού και Μεταφραστών

Εαρινό Εξάμηνο 2021
Ασκήσεις (Εκφωνήσεις)

Σύνολο 2

Εμβέλεια – Διαχείριση Μνήμης – Υποπρογράμματα

Γ. Γαροφαλάκης

ΑΣΚΗΣΗ 1

Δίνεται το παρακάτω πρόγραμμα σε μια γλώσσα τύπου Pascal, στην οποία η μεταβίβαση παραμέτρων γίνεται με αναφορά (*call by reference*).

I. Για την περίπτωση που ισχύει στατικός κανόνας εμβέλειας, ζητούνται:

a) Να ορίσετε τα περιβάλλοντα αναφοράς (τοπικά, μη-τοπικά και καθολικά), όλων των τμημάτων του προγράμματος.

b) Να παρουσιάσετε τα αποτελέσματα που θα εμφανιστούν στην οθόνη του υπολογιστή κατά την εκτέλεση του προγράμματος (με τη σωστή, χρονικά, σειρά). Παρουσιάστε και εξηγήστε τις αλλαγές τιμών όλων των μεταβλητών κατά τη διαδικασία υπολογισμού.

II. Να απαντήσετε στα παραπάνω ερωτήματα (a) και (b), υποθέτοντας ότι η γλώσσα ακολουθεί δυναμικό κανόνα εμβέλειας.

```
program A;
  var K, L: integer;

  procedure SUB1 (var J: integer);
  begin
    J:= J+1;
    print("J=", J);
  end;

  procedure SUB2;
  begin
    SUB1 (K);
    SUB1 (L);
  end;

  procedure SUB3;
  var L: integer;
  begin
    L:= 8;
    SUB2;
  end;

BEGIN
  K:= 3;
  L:= 4;
  SUB3;
  print("K=", K);
  print("L=", L);

END.
```

ΑΣΚΗΣΗ 2

Δίνεται το παρακάτω πρόγραμμα σε μια γλώσσα τύπου Pascal.

- Ποια είναι τα Περιβάλλοντα Αναφοράς (Τοπικά, Μη-τοπικά, Καθολικά) όλων των τμημάτων του προγράμματος;
- Στο πρόγραμμα υπάρχει μία εντολή η οποία δεν είναι σωστή από σημασιολογική άποψη και θα προκαλέσει run-time error. Ποια είναι αυτή και γιατί; Θεωρήστε για τη συνέχεια, ότι δεν υπάρχει η εντολή αυτή.

Τι τυπώνεται με την εκτέλεση του προγράμματος στις παρακάτω περιπτώσεις τρόπου μεταβίβασης παραμέτρων; Εξηγήστε σύντομα τις διαδικασίες υπολογισμού σε όλες τις περιπτώσεις.

- Όλες οι παράμετροι μεταβιβάζονται με *κλήση με τιμή* (call by value).
- Τα **a** και **b** μεταβιβάζονται με *κλήση με αναφορά* (call by reference) και το **c** με *κλήση με τιμή*.
- Τα **a** και **b** μεταβιβάζονται με *κλήση με τιμή – αποτέλεσμα* (call by value-result) και το **c** με *κλήση με τιμή*.
- Όλες οι παράμετροι μεταβιβάζονται με *κλήση με όνομα* (call by name).

```
program MAIN;  
  var x, y: integer;  
  procedure F(a, b, c: integer);  
    begin  
      b:= b + 5;  
      b:= a + c + 4;  
      write(a, b, c)  
    end;  
BEGIN  
  x:= 10;  
  y:= 20;  
  c:= 50;  
  F(x, x, x + y);  
  write(x, y)  
END.
```