

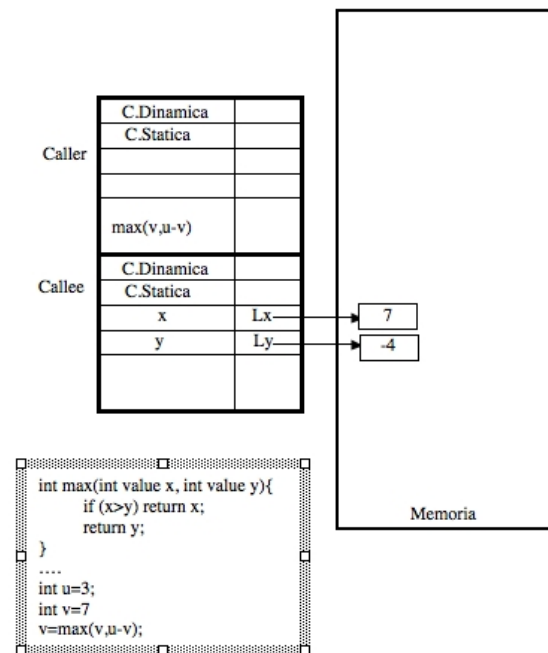
Astrarre sul Controllo

Sommario: 23 marzo, 2015

- Astrazioni: Procedure, Funzioni e Unità di Programmazione
- Trasmissione per Valore, Costante
- Trasmissione per Riferimento, Risultato, Valore-Risultato
- Trasmissione per Nome
- Trasmissione e Ritorno di funzioni come valori
- Il meccanismo delle eccezioni

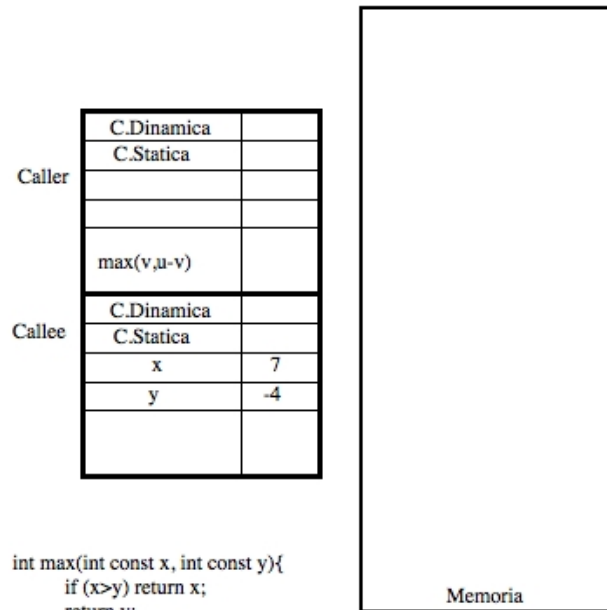
Trasmissione per Valore

- I p. attuali sono (completamente) valutati, nel chiamante, come espressioni che devono calcolare un v. memorizzabile.
- I p. formali hanno come denotazione valori modificabili inizializzati al valore dei p. attuali
- Trasmissione one-way: Il chiamante riceve solo valori per i parametri
- Presente in tutti i linguaggi



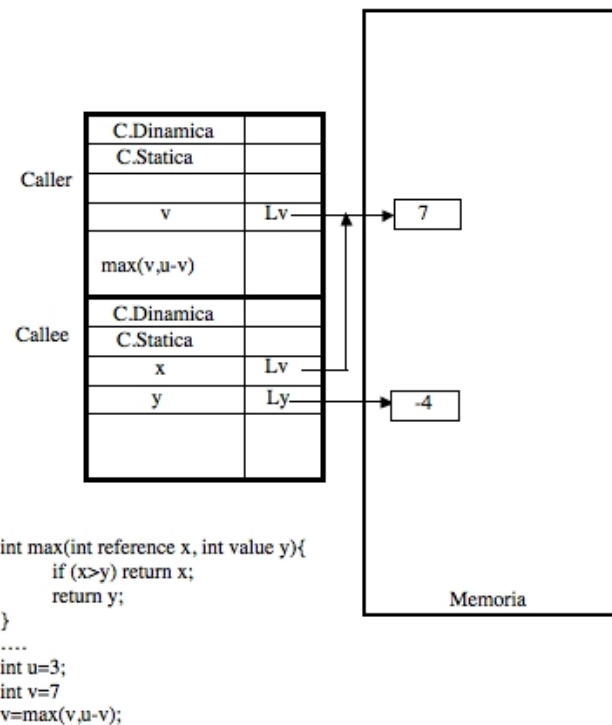
Trasmissione per Costante

- I p. attuali sono (completamente) valutati, nel chiamante, come espressioni che devono calcolare un v. denotabile che non sia un v. modificabili
- I parametri formali hanno come denotazione tali valori
- Presente in Pascal, ADA e pochi altri
- Trasmissione one-way: Il chiamante riceve solo valori per i parametri



Trasmissione per Reference

- I p. attuali sono (completamente) valutati, nel chiamante, come espressioni che devono calcolare v. denotabile che sia v. modificabile.
- I parametri formali hanno come denotazione tali valori
- Presente, o emulabile, in tutti i linguaggi
- Trasmissione a memoria condivisa: chiamante e chiamato condividono una regione di memoria



Trasmissione per Risultato e Valore-Risultato

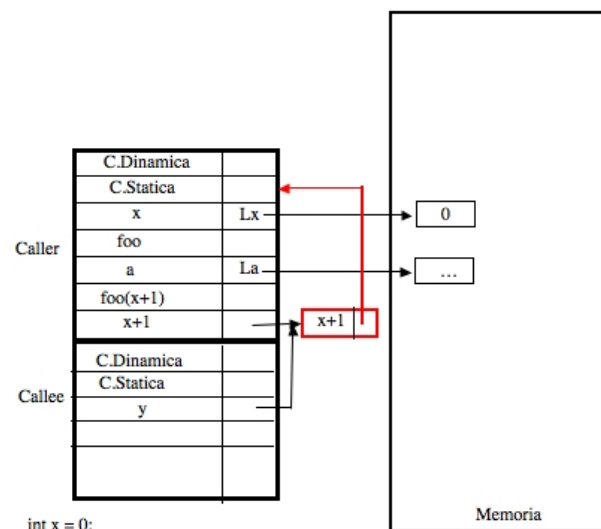
- **Risultato.** Come il reference ma il parametro formale è in sola scrittura. Quindi one way in scrittura.
- **Valore-Risultato.** Come il reference ma il parametro formale è in lettura locale durante la valutazione del chiamato e in scrittura quando il chiamante termina. Quindi è un two-way ma senza condivisione di memoria.
- Talvolta il Valore-Risultato può essere emulato con la trasmissione per Riferimento, ma non sempre come si vede sotto

```
int foo(int reference x,  
        int reference y,  
        int reference z){  
    y = 2;  
    x = 4;  
    if (x==y) z=1;  
}  
....  
int a=3;  
int b=0;  
foo(a,a,b);  
/* qui a vale 4, b vale 1 */
```

```
int foo(int value-result x,  
        int value-result y,  
        int value-result z){  
    y = 2;  
    x = 4;  
    if (x==y) z=1;  
}  
....  
int a=3;  
int b=0;  
foo(a,a,b);  
/* qui a vale 4, b vale 0 */
```

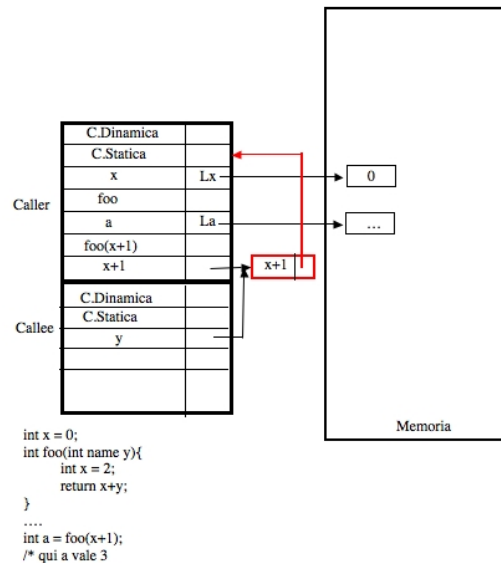
Trasmissione per Nome e Chiusura

- I p. attuali sono un codice (espressione o comando). Il codice è chiuso con il suo ambiente in una chiusura.
 - **Chiusura** Valore/Struttura formato da una coppia (codice,ambiente).
 - È utilizzata per chiudere un codice con i legami per i non locali che occorrono in esso.
- I p. formali hanno come denotazione chiusure
- Quando un formale è valutato, il codice della chiusura è valutato nell'ambiente della chiusura



```
int x = 0;
int foo(int name y){
  int x = 2;
  return x+y;
}
....
int a = foo(x+1);
/* qui a vale 3
```

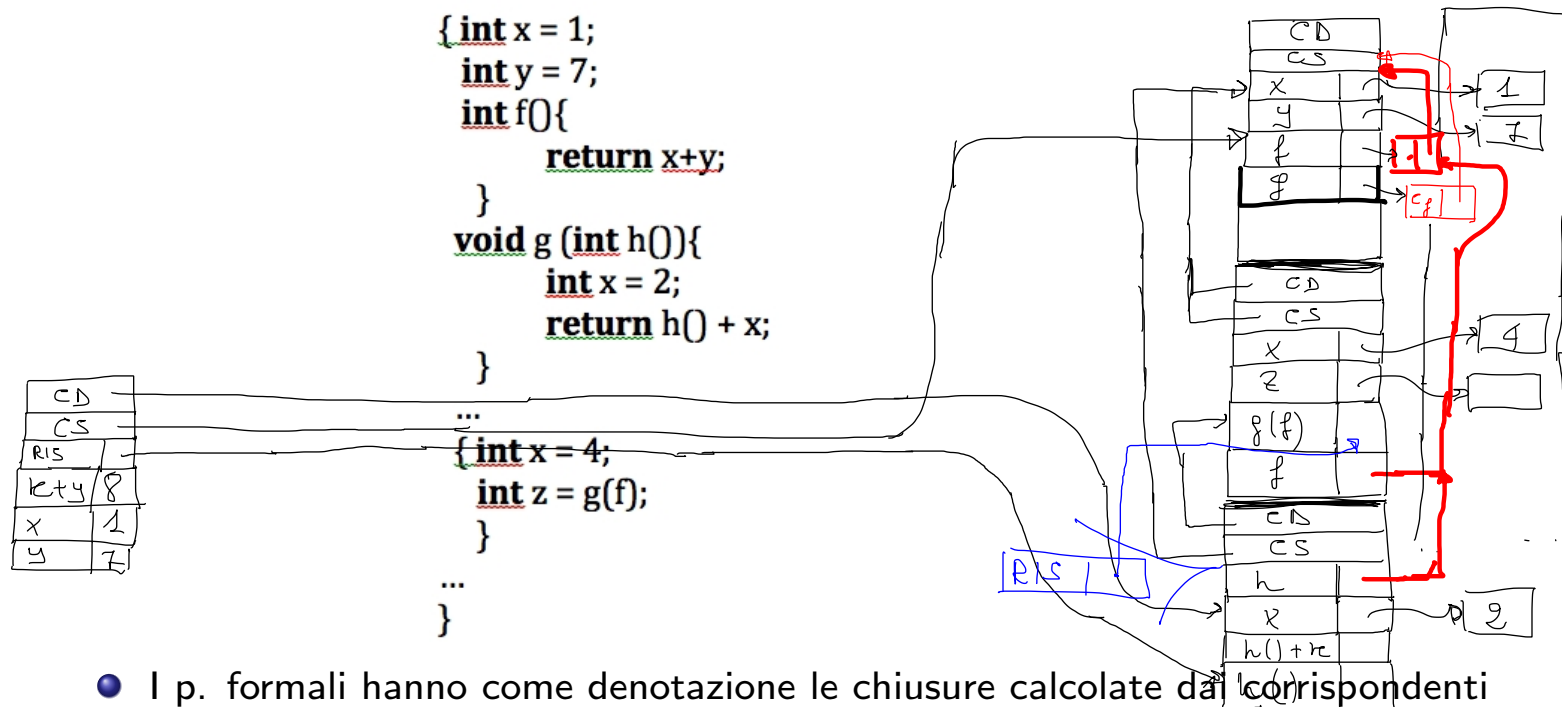
Trasmissione per Nome, oggi



- Presente in Algol60, Simula e nei Linguaggi Funzionali non ML e derivati (incluso OCaml), per esprimere funzioni parzialmente non strette. Presente anche in varianti, quali:
 - **by need** (Linguaggi Miranda) Il formale è valutato solo la prima volta e il valore ottenuto rimpiazza la chiusura (solo per codice espressione).
 - **lazy** (Linguaggi Haskell) Ad ogni valutazione il codice è rimpiazzato dalla valutazione parziale ottenuta (solo per codice espressione che definisce valori strutturati)
 - **procedure/function** In quasi tutti i linguaggi, Algol68, Pascal, Lisp, Modula, ADA, Miranda, ML, Ocaml, C#, Java. [Prossime slides.](#)

Trasmissione di Procedura o Funzione

- I p. attuali sono un'espressione che deve definire una procedura o funzione.
 - **Deep Binding.** L'espressione è valutata nel chiamante, individuando subito, La Procedura o Funzione definita è il suo ambiente non locale che sono inseriti in una chiusura.
 - **Shallow Binding.** L'espressione non valutata è inserita in una chiusura che sarà completata con l'ambiente non locale individuato se e quando un'invocazione della Procedura o Funzione definita è richiesta.



- I p. formali hanno come denotazione le chiusure calcolate dai corrispondenti attuali

Trasmissione di Procedura o Funzione

- I p. attuali sono un'espressione che deve definire una procedura o funzione.
- I p. formali hanno come denotazione le chiusure calcolate dai corrispondenti attuali

```
{ int x = 1;
  int y = 7;
  int f(){
    return x+y;
  }
  void g (int h){
    int x = 2;
    return h() + x;
  }
  ...
  { int x = 4;
    int z = g(f);
  }
  ...
}
```

- Quando un formale è invocato, la Procedura o Funzione invocata è in accordo al tipo di binding:
 - Deep Binding. Procedura o Funzione e ambiente non locale indicati nella chiusura.
 - Shallow Binding. Procedura o Funzione e relativo ambiente non locale, ottenuti valutando, nel corrente ambiente, l'espressione nella chiusura. I componenti della chiusura sono rimpiazzati dalla Procedura o Funzione e ambiente non locale calcolati, e utilizzati nelle successive invocazioni

T. di Procedura o Funzione e T. per Nome: Confronto

```
{int x = 1;  
int y = 7;  
int f(){  
    return x+y;  
}  
void g (int h){  
    int x = 2;  
    return h() + x;  
}  
...  
{int x = 4;  
  int z = g(f);  
}  
...  
}
```

- Ha lo stesso comportamento che avremmo avuto utilizzando by name e sostituendo come sotto?
 - **int** h() con **int name** h nel formale di g.
 - f con x+y nell'attuale di g.
- La risposta dipende dal Linguaggio usato, in particolare da:
 - meccanismo di Scope degli identificatori.
 - meccanismo di binding della trasmissione.

Trasmissione di Procedura o Funzione: I non locali

- Il programma precedente in un linguaggio con scope statico avrebbe avuto stesso comportamento con entrambi i tipi di binding. Ma consideriamo il programma sotto in due linguaggi con s. statico ma (a) deep binding, (b) shallow binding
- Ad ogni invocazione ricorsiva `foo` introduce una nuova funzione `fie`.

```
{void foo (int f(), int x){
    int fie(){
        return x;
    }
    int z;
    if (x==0) z=f();
    else foo(fie,0);
}
int g(){
    return 1;
}
foo(g,1);
}
```

H.O.: Funzioni come valori calcolati di invocazioni

- Higher Order: Le funzioni sono valori che possono essere argomenti o valori calcolati di un invocazione di funzione
- Chi sono le non locali di una funzione ottenuta come risultato di un invocazione?

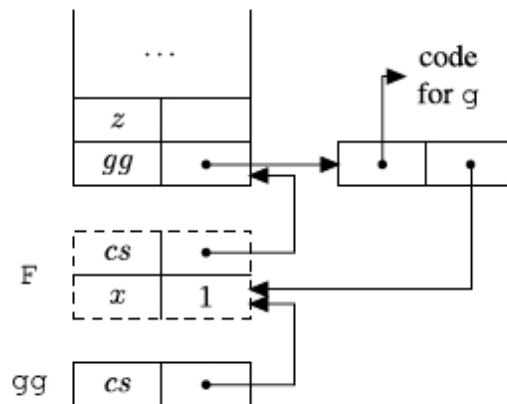
```
{int x = 1,  
void->int F () {  
    int g () {  
        return x+1;  
    }  
    return g;  
}  
void->int gg = F();  
int z = gg();  
}
```

- gg è solo un nome per la funzione g definita nel corpo di F
- In un Linguaggio con Scope Statico:
 - gg ha come valore denotabile una chiusura contenente tale funzione g e il suo ambiente dei non locali
- In un Linguaggio con Scope Dinamico:
 - gg ha come valore denotabile una chiusura contenente tale funzione g ma l'ambiente dei non locali è determinato dagli ambienti nei quali gg è invocata

H.O.: Funzioni come valori calcolati di invocazioni /2

- In un Linguaggio con Scope Statico, l'ambiente non locale di una funzione calcolata *g* potrebbe non essere più accessibile dopo l'invocazione della funzione che l'ha calcolata.

```
void->int F () {  
    int x = 1;  
    int g () {  
        return x+1;  
    }  
    return g;  
}  
void->int gg = F();  
int z = gg();
```



Astrazioni di Controllo: Eccezioni

- Eccezione = Eventi che si verificano durante l'esecuzione del programma e che non devono essere gestiti con il normale flusso di controllo.
- Possono essere generate dal sistema (ad es. Heap/stack in segmentation fault, divisione per 0,...).
- Possono essere generate dall'utente (ad es. uso di interi negativi in invocazione di fattoriale).
- I linguaggi recenti forniscono meccanismi per programmare con situazioni di eccezione, prevedendo meccanismi per la definizione:
 - (a) delle eccezioni che il programma intende gestire
 - (b) delle condizioni che nei costrutti usati nel programma possono interrompere la normale esecuzione e sollevare un'eccezione.
 - (c) della gestione che deve essere avviata per riportare il programma in uno stato da dove riavviare la normale esecuzione