



AA 2015-2016

20. Dati

1



A cosa servono?

- ✎ *Livello di progetto:* organizzano l'informazione
 - tipi diversi per concetti diversi
 - meccanismi espliciti dei linguaggi per l'astrazione sui dati (ad esempio classi e oggetti)

- ✎ *Livello di programma:* identificano e prevengono errori
 - i tipi sono controllabili automaticamente
 - costituiscono un "controllo dimensionale"
 - ✓ l'espressione **3+“pippo”** deve essere sbagliata

- ✎ *Livello di implementazione:* permettono alcune ottimizzazioni
 - bool richiede meno bit di real
 - strumenti per fornire informazioni necessarie alla macchina astratta per allocare spazio di memoria

2

Dati: classificazione



🦋 **Denotabili:** se possono essere associati ad un nome

🦋 `let plusone = (fun x -> x + 1);;`

🦋 **Esprimibili:** se possono essere il risultato della valutazione di una espressione complessa (diversa dal semplice nome)

🦋 `let pick_one n = if n = 0 then fun x -> x + 1
else fun x -> x - 1;;`

🦋 **Memorizzabili:** se possono essere memorizzati in una variabile

🦋 `Obj.val = Obj.val + 10;`

3

Esempio: le funzioni in ML (puro)



🦋 Denotabili

○ `let plus (x, y) = x + y`

🦋 Esprimibili

○ `let plus = function(x: int) -> function(y:int) -> x + y`

🦋 Memorizzabili

○ NO

4

Tipi



- Un tipo è una collezione di valori dotata di un insieme di operazioni per manipolare tali valori
 - la distinzione tra collezioni di valori che sono tipi o non sono tipi è una nozione che dipende dal linguaggio di programmazione

Sistema di tipi



- I linguaggi moderni prevedono di associare tipi con i valori manipolati dai costrutti linguistici
- **Sistema di tipi**: il complesso delle informazioni che regolano i tipi nel linguaggio di programmazione
 - tipi predefiniti
 - meccanismi per definire e associare un tipo ai costrutti
 - regole per definire equivalenza, compatibilità e inferenza

Sistema di tipi



- ✎ Un sistema di tipi per un linguaggio è detto **type safe** quando nessun programma può violare le distinzioni tra i tipi del linguaggio
 - nessun programma durante l'esecuzione può generare un errore che derivi da una violazione di tipo

7

Type checking



- ✎ Strumento che assicura che un programma segue le regole di compatibilità dei tipi
- ✎ Un linguaggio è **strongly typed** se evita l'uso non conforme ai tipi richiesti delle operazioni del linguaggio
- ✎ Un linguaggio è **statically typed** se è *strongly typed* e il controllo dei tipi viene fatto staticamente
- ✎ Un linguaggio è **dynamically typed** se il controllo dei tipi viene fatto a run time

8

Regole di type checking



- **Regole di tipo** definiscono quando un costrutto del linguaggio soddisfa i requisiti di tipo

$$\frac{tenv \triangleright ehrs \Rightarrow tval \quad tenv[tval / x] \triangleright ebody \Rightarrow t}{tenv \triangleright \text{Let } x = ehrs \text{ in } ebody \Rightarrow t}$$

9

Inferenza di tipo



- **Type inference:** il meccanismo di inferenza di tipi consente di dedurre il tipo associato a un programma senza bisogno di dichiarazioni esplicite

- OCaml

```
# let revPair (x, y) = (y, x);;  
val revPair : 'a * 'b -> 'b * 'a = <fun>
```

10

Come opera l'inferenza?



```
# let f x = 2 + x ;;  
val f : int -> int = <fun>
```

1. Quale è il tipo di f?
2. L'operatore + ha due tipi
 int → int → int,
 real → real → real,
3. La costante 2 è di tipo int
4. Questo ci permette di concludere che + : int → int → int
5. Dal contesto di uso deriviamo che x: int
6. In conclusione f(x: int) = 2 + x ha tipo int → int

L'ALGORITMO EFFETTIVO DI ML È PIÙ COMPLESSO

11

Storia più articolata



- L'algoritmo di inferenza di tipo è stato introdotto da Haskell Curry e Robert Feys per il lambda calcolo tipato semplice nel 1958
- Nel 1969, Roger Hindley ha esteso l'algoritmo dimostrando che restituisce il tipo più generale
- Nel 1978 Robert Milner introduce in modo indipendente un algoritmo, denominato W, per il linguaggio ML; l'algoritmo è in seguito dimostrato essere equivalente a quello proposto da Hindley
- Nel 1982 Luis Damas dimostra la completezza dell'algoritmo per ML

12

Inferenza di tipo e type checking



- ✎ Java, C, and C++, C# utilizzano un meccanismo di type checking
 - le annotazioni di tipo sono espliciti
- ✎ ML, OCaml, F#, Haskell utilizzano l'inferenza di tipo (ma lo usano anche C# 3.0 e Visual Basic .Net 9.0)
 - Il compilatore determina il tipo più generale (*the most general type*)

13

Statico vs dinamico



- JavaScript: controllo di tipo dinamico

```
js> var f= 3;
js> f(2);
typein:3: TypeError: f is not a function
js>
```

- ML: controllo di tipo statico
 $f(x) \quad f : A \rightarrow B \text{ <fun> } e x : A$

Controlli statici e dinamici



- 👁️ **Controllo dinamico:** la macchina astratta deve controllare che ogni operazione sia applicata a operandi del tipo corretto
 - overhead in esecuzione
- 👁️ **Controllo statico:** i controlli vengono effettuati dal compilatore prima della generazione del codice
 - efficienza dovuta all'analisi statica
 - prezzo da pagare: progettazione del linguaggio e compilazione più lenta

15

Ancora statico vs. dinamico



- 👁️ Consideriamo il seguente frammento di programma (ML-like)

```
let x = 1 in
  if (0 = 1) then x = "errore"
  else x = 5
```

- Il frammento non causa alcun errore per l'uso scorretto della variabile x
- il sistema di tipi di ML invece lo segnala come non corretto

16

Decidibilità



- Esiste un metodo generale per stabilire se un programma determina un errore di tipo?

```
int X;  
P; //invocazione della procedura P  
X = "errore";
```

- Se esistesse, lo potremmo applicare al nostro semplice programma...
- ...e ciò implicherebbe poter decidere della "terminazione" di P, che NON è decidibile

17

Linguaggi e tipi



- OCaml**: *strongly typed* e la maggior parte dei controlli è statica
- Java**: *strongly typed* ma con controlli a run-time
- C** difficilmente fa controlli a run-time
- I linguaggi di scripting moderni (**Python**, **JavaScript**) sono fortemente tipati con controllo dinamico

18

Polimorfismo



- ✎ Idea di base è fare in modo che una operazione possa essere applicata a un insieme di tipi
- ✎ OCaml supporta il polimorfismo parametrico staticamente mediante un meccanismo per l'inferenza di tipo
- ✎ Polimorfismo di sottotipo: una variabile x di tipo T può essere usata in tutti quei contesti nei quali è previsto un tipo T' derivato da T
 - C++, Java, Eiffel, C#

19

Analisi



- Polimorfismo parametrico (ML)
 - uno stesso algoritmo (codice) può avere molti tipi (basta rimpiazzare le variabili di tipo)
 - ✓ se $f: t \rightarrow t$ allora $f: \text{int} \rightarrow \text{int}$, $f: \text{bool} \rightarrow \text{bool}$, ...
- Polimorfismo da sottotipo
 - uno stesso simbolo può fare riferimento a algoritmi differenti
 - la scelta dell'algoritmo effettivo da eseguire è determinata dal contesto dei tipi
 - tipi associati ai nomi possono essere differenti
 - ✓ + ha tipo $\text{int} * \text{int} \rightarrow \text{int}$, $\text{real} * \text{real} \rightarrow \text{real}$

20

Tipi di dato di sistema e di programma



- ✎ In una macchina astratta (e in una semantica) si possono vedere due classi di tipi di dato (o domini semantici)
 - i *tipi di dato di sistema*
 - ✓ definiscono lo stato e le strutture dati utilizzate nella simulazione di costrutti di controllo
 - i *tipi di dato di programma*
 - ✓ domini corrispondenti ai tipi primitivi del linguaggio e ai tipi che l'utente può definire (se il linguaggio lo consente)
- ✎ Tratteremo insieme le due classi anche se il componente "dati" del linguaggio comprende ovviamente solo i tipi di dato di programma

21

Cos'è un tipo di dato e cosa vogliamo sapere di lui



- ✎ Un TD è una collezione di valori
 - rappresentati da opportune strutture dati e un insieme di operazioni per manipolarli
- ✎ Come sempre ci interessano due livelli
 - semantica
 - implementazione

22

I descrittori di dato



- Obiettivo: rappresentare una collezione di valori utilizzando quanto ci viene fornito da un linguaggio macchina
 - un po' di tipi numerici, caratteri
 - sequenze di celle di memoria
- Qualunque valore della collezione è alla fine una stringa di bit
- Problema: per poter riconoscere il valore e interpretare correttamente la stringa di bit
 - è necessario (in via di principio) associare alla stringa un'altra struttura che contiene la descrizione del tipo (*descrittore di dato*), che viene usato ogniqualvolta si applica al dato un'operazione
 - ✓ per controllare che il tipo del dato sia quello previsto dall'operazione (type checking "dinamico")
 - ✓ per selezionare l'operatore giusto per eventuali operazioni overloaded

23

Descrittori



```
type exp =  
  (* AST*)  
  | Eint of int  
  | Ebool of bool
```

```
type eval =  
  (*Valori run-time*)  
  | Int of int  
  | Bool of bool
```

I descrittori dei tipi di dato sono espressi tramite i costruttori Int e Bool

24

Uso dei descrittori



```
let plus(x, y) =
  if typecheck("int", x) & typecheck("int", y)
  then
    (match (x, y) with
     | (Int(u), Int(w)) -> Int(u + w))
    else failwith ("type error")
```

```
let typecheck (x, y) = match x with
  | "int" ->
    (match y with
     | Int(u) -> true
     | _ -> false)
```

25

Tipi a tempo di compilazione e a tempo di esecuzione



1. **Se** l'informazione sui tipi è conosciuta completamente "a tempo di compilazione" (OCaml)
 1. si possono eliminare i descrittori di dato
 2. il type checking è effettuato totalmente dal compilatore (type checking statico)
2. Se l'informazione sui tipi è nota solo "a tempo di esecuzione" (JavaScript)
 1. sono necessari i descrittori per tutti i tipi di dato
 2. il type checking è effettuato totalmente a tempo di esecuzione (type checking dinamico)
3. Se l'informazione sui tipi è conosciuta solo parzialmente "a tempo di compilazione" (Java)
 1. i descrittori di dato contengono solo l'informazione "dinamica"
 2. il type checking è effettuato in parte dal compilatore e in parte dal supporto a tempo di esecuzione

26



Tipi scalari

27



Tipi scalari (esempi)

Booleani

- o val: true, false
- o op: or, and, not, condizionali
- o repr: un byte
- o note: C non ha un tipo bool

Caratteri

- o val: a,A,b,B, ..., è,é,ë, ; , ' , ...
- o op: uguaglianza; code/decode; dipendono dal linguaggio
- o repr: un byte (ASCII) o due byte (UNICODE)

28

Tipi scalari (esempi)



Interi

- o val: 0,1,-1,2,-2,...,maxint
- o op: +, -, *, mod, div, ...
- o repr: alcuni byte (2 o 4); complemento a due
- o note: interi e interi lunghi (anche 8 byte); limitati problemi nella portabilità quando la lunghezza non è specificata nella definizione del linguaggio

Reali

- o val: valori razionali in un certo intervallo
- o op: +, -, *, /, ...
- o repr: alcuni byte (4); virgola mobile
- o note: reali e reali lunghi (8 byte); problemi di portabilità quando la lunghezza non è specificata nella definizione del linguaggio

29

Tipi scalari (esempi)



Il tipo void

- o ha un solo valore
- o nessuna operazione
- o serve per definire il tipo di operazioni che modificano lo stato senza restituire alcun valore

```
void f (...) {...}
```

- o il valore restituito da f di tipo void è sempre il solito (e dunque non interessa)

30

Tipi composti



- 🐞 **Record**
 - collezione di campi (field), ciascuno di un (diverso) tipo
 - un campo è selezionato col suo nome
- 🐞 **Record varianti**
 - record dove solo alcuni campi (mutuamente esclusivi) sono attivi a un dato istante
- 🐞 **Array**
 - funzione da un tipo indice (scalare) ad un altro tipo
 - array di caratteri sono chiamati stringhe; operazioni speciali
- 🐞 **Insieme**
 - sottoinsieme di un tipo base
- 🐞 **Puntatore**
 - riferimento (*reference*) ad un oggetto di un altro tipo

31

Record



- Introdotti per manipolare in modo unitario dati di tipo eterogeneo
- C, C++, CommonLisp, Ada, Pascal, Algol68
- Java: non ha tipi record, sussunti dalle classi
- Esempio in C

```
struct studente {
    char nome[20];
    int matricola; };
```
- Selezione di campo

```
studente s;
s.matricola = 343536;
```
- Record possono essere annidati
- Memorizzabili, esprimibili e denotabili
 - ✓ Pascal non ha modo di esprimere “un valore record costante”
 - ✓ C lo può fare, ma solo nell’inizializzazione (initializer)
 - ✓ uguaglianza generalmente non definita (contra: Ada)

32

Record: implementazione



- ☞ Memorizzazione sequenziale dei campi
- ☞ Allineamento alla parola (16/32/64 bit)
 - spreco di memoria
- ☞ Pudding o packed record
 - disallineamento
 - accesso più costoso

33

Record: implementazione



```
struct x_  
{  
    char a;    // 1 byte  
    int b;    // 4 byte  
    short c;  // 2 byte  
    char d;   // 1 byte  
};
```

L'allineamento alla parola determina uno spreco di occupazione di memoria

34

Record: implementazione



```
// effettivo "memory layout" (C COMPILER)
struct x_{
  char a;           // 1 byte
  char _pad0[3];   // padding 'b' su 4 byte
  int b;           // 4 byte
  short c;        // 2 byte
  char d;         // 1 byte
  char _pad1[1];  // padding sizeof(x_)
                  // multiplo di 4
}
```

35

record: Ocaml - impl



```
type label = Lab of string
```

```
type expr = ...
```

```
| Record of (label * expr) list
```

```
| Select of expr * label
```

```
Record [(Lab "size", Int 7); (Lab "weight", Int 255)]
```

36

Funzioni di valutazione



```
let rec lookupRecord body (Lab l) =  
  match body with  
  | [] -> raise FieldNotFound  
  | (Lab l', v)::t ->  
    if l = l' then v else lookupRecord t (Lab l)
```

37

Interprete



```
let rec eval e = match e with  
  ...  
  | Record(body) -> Record(evalRecord body)  
  | Select(e, l) -> match eval e with  
    | Record(body) -> lookupRecord body l  
    | _ -> raise TypeMismatch  
  
evalRecord body = match body with  
  | [] -> []  
  | (Lab l, e)::t -> (Lab l, eval e)::evalRecord t
```

38

Array



- Collezioni di dati omogenei
 - funzione da un tipo indice al tipo degli elementi
 - indice: in genere discreto
 - elemento: “qualsiasi tipo” (raramente un tipo funzionale)
- Dichiarazioni
 - C: `int vet[30];` tipo indice tra 0 e 29
- Array multidimensionali
- Principale operazione permessa
 - selezione di un elemento: `vet[3], mat[10,'c']`
 - attenzione: la modifica non è un'operazione sull'array, ma sulla locazione modificabile che memorizza un (elemento di) array

39

Array: implementazione



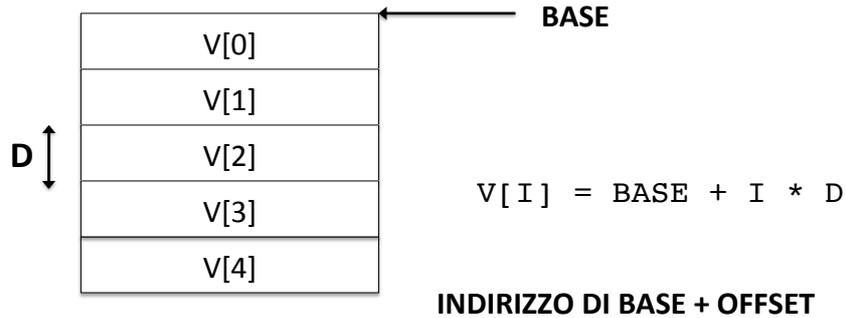
- Elementi memorizzati in locazioni contigue:
 - ordine di riga: `V[1,1];V[1,2];...;V[1,10];V[2,1];...`
 - ✓ maggiormente usato
 - ordine di colonna: `V[1,1];V[2,1];V[3,1];...;V[10,1];V[1,2];...`
- Formula di accesso (caso lineare)
 - vettore `V[N]` of `elem_type`
 - $V[i] = \text{base} + c * i$,
dove `c` è la dimensione per memorizzare un `elem_type`
- Un formula di accesso (più articolata) può essere stabilita anche per gli array multidimensionali (dettagli nel libro di testo)

40

Accesso array: esempio



`int v[5]`



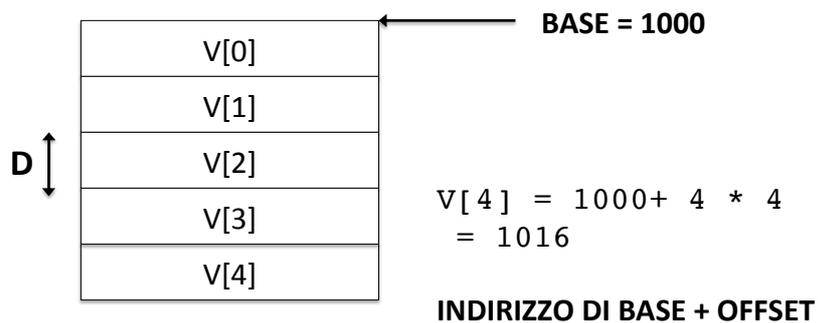
D dimensione in byte del tipo di base

41

Accesso array: esempio



`int v[5]`



D dimensione in byte del tipo di base = 4 byte

42

Il caso del C



- ✎ Il C non prevede controlli a runtime sulla correttezza degli indici di array
- ✎ Esempio: un array di 20 elementi di dimensione 2 byte allocato all'indirizzo 1000, l'ultima cella valida (indice 19) è allocata all'indirizzo 1038
- ✎ Se il programma, per errore, tenta di accedere il vettore all'indice 40, il runtime non rileverà l'errore e fornirà un accesso scorretto alla locazione di memoria 1080

43

Puntatori



- ✎ Valori : riferimenti; costante **null** (**nil**)
- ✎ Operazioni
 - creazione
 - ✓ funzioni di libreria che alloca e restituisce un puntatore (e.g., **malloc**)
 - dereferenziazione
 - ✓ accesso al dato "puntato": ***p**
 - test di uguaglianza
 - ✓ in specie test di uguaglianza con **null**

44

Array e puntatori in C



☞ Array e puntatori sono intercambiabili in C (!!)

```
int n;  
int *a;    // puntatore a interi  
int b[10]; // array di 10 interi  
  
...  
a = b;     // a punta all'elemento iniziale di b  
n = a[3];  // n ha il valore del terzo elemento di b  
n = *(a+3); // idem  
n = b[3];  // idem  
n = *(b+3); // idem
```

☞ Ma `a[3] = a[3]+1;`
modificherà anche `b[3]` (è la stessa cosa!)

45



Tipi di dato di sistema

46

Pila non modificabile: interfaccia



```
# module type PILA =
  sig
    type 'a stack
    val emptystack : int * 'a -> 'a stack
    val push : 'a * 'a stack -> 'a stack
    val pop : 'a stack -> 'a stack
    val top : 'a stack -> 'a
    val empty : 'a stack -> bool
    val lungh : 'a stack -> int
    exception Emptystack
    exception Fullstack
  end
```

47

Pila non modificabile: semantica



```
# module SemPila: PILA =
  struct
    type 'a stack = Empty of int | Push of 'a stack * 'a (*tipo algebrico *)
    exception Emptystack
    exception Fullstack
    let emptystack (n, x) = Empty(n)
    let rec max = function
      | Empty n -> n
      | Push(p,a) -> max p
    let rec lungh = function
      | Empty n -> 0
      | Push(p,a) -> 1 + lungh(p)
    let push (a, p) = if lungh(p) = max(p) then raise Fullstack else Push(p,a)
    let pop = function
      | Push(p,a) -> p
      | Empty n -> raise Emptystack
    let top = function
      | Push(p,a) -> a
      | Empty n -> raise Emptystack
    let empty = function
      | Push(p,a) -> false
      | Empty n -> true
  end
```

48

Semantica algebrica



'a stack = Empty of int | Push of 'a stack * 'a

emptystack (n, x) = Empty(n)

lungh(Empty n) = 0

lungh(Push(p,a)) = 1 + lungh(p)

push(a,p) = Push(p,a)

pop(Push(p,a)) = p

top(Push(p,a)) = a

empty(Empty n) = true

empty(Push(p,a)) = false

Semantica "isomorfa" a una
specifica in stile algebrico

Semantica delle operazioni definita
da insiemi di equazioni fra termini

Il tipo di dato è un'algebra (iniziale)

49

Pila non modificabile: implementazione



```
# module ImpPila: PILA =
```

```
  struct
```

```
    type 'a stack = Pila of ('a array) * int
```

```
    .....
```

```
  end
```

- Il componente principale dell'implementazione è un array
 - (astrazione della) memoria fisica in una implementazione in linguaggio macchina
- Classica implementazione sequenziale
 - utilizzata anche per altri tipi di dato simili alle pile (code)

50

Pila non modificabile: implementazione



```
# module ImpPila: PILA =
struct
  type 'a stack = Pila of ('a array) * int
  exception Emptystack
  exception Fullstack
  let emptystack (nm,x) = Pila(Array.create nm x, -1)
  let push(x, Pila(s,n)) = if n = (Array.length(s) - 1) then
    raise Fullstack else
    (Array.set s (n +1) x;
     Pila(s, n +1))
  let top(Pila(s,n)) = if n = -1 then raise Emptystack
    else Array.get s n
  let pop(Pila(s,n)) = if n = -1 then raise Emptystack
    else Pila(s, n -1)
  let empty(Pila(s,n)) = if n = -1 then true else false
  let lungh(Pila(s,n)) = n
end
```

51

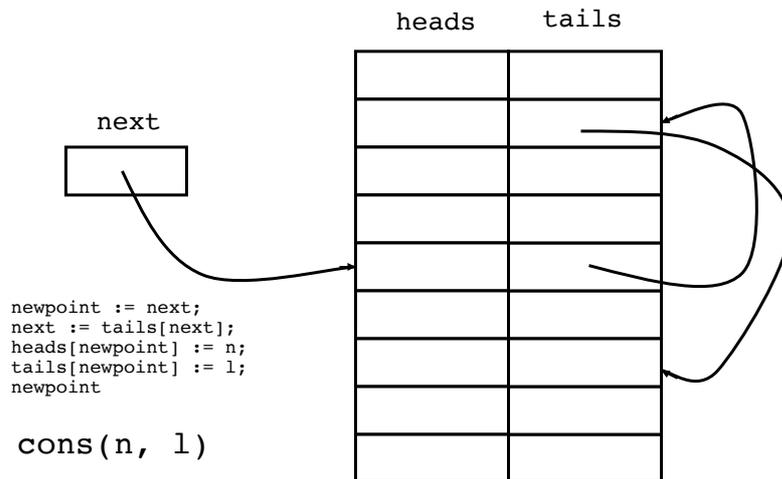
Lista (non polimorfa): interfaccia



```
# module type LISTAINT =
sig
  type intlist
  val emptylist : intlist
  val cons : int * intlist -> intlist
  val tail : intlist -> intlist
  val head : intlist -> int
  val empty : intlist -> bool
  val length : intlist -> int
  exception Emptylist
end
```

52

Heap, lista libera, allocazione



53

Lista: implementazione a heap



```

# module ImplistaInt: LISTAINT =
struct
  type intlist = int
  let heapsize = 100
  let heads = Array.create heapsize 0
  let tails = Array.create heapsize 0
  let next = ref(0)
  let emptyheap =
    let index = ref(0) in
      while !index < heapsize do
        Array.set tails !index (!index + 1); index := !index + 1
      done;
      Array.set tails (heapsize - 1) (-1); next := 0
  exception Fullheap
  exception Emptylist
  let emptylist = -1
  let empty l = if l = -1 then true else false
  let cons (n, l) = if !next = -1 then raise Fullheap else
    (let newpoint = !next in next := Array.get tails !next;
     Array.set heads newpoint n; Array.set tails newpoint l; newpoint)
  let tail l = if empty l then raise Emptylist else Array.get tails l
  let head l = if empty l then raise Emptylist else Array.get heads l
  let rec length l = if l = -1 then 0 else 1 + length (tail l)
end

```

54

Pila modificabile: interfaccia



```
# module type MPILA =
sig
  type 'a stack
  val emptystack : int * 'a -> 'a stack
  val push : 'a * 'a stack -> unit
  val pop : 'a stack -> unit
  val top : 'a stack -> 'a
  val empty : 'a stack -> bool
  val lungh : 'a stack -> int
  val svuota : 'a stack -> unit
  val access : 'a stack * int -> 'a
  exception Emptystack
  exception Fullstack
  exception Wrongaccess
end
```

55

Pila modificabile: semantica



```
# module SemMPila: MPILA =
struct
  type 'a stack = ('a SemPila.stack) ref
  exception Emptystack
  exception Fullstack
  exception Wrongaccess
  let emptystack (n, a) = ref(SemPila.emptystack(n, a) )
  let lungh x = SemPila.lungh(!x)
  let push (a, p) = p := SemPila.push(a, !p)
  let pop x = x := SemPila.pop(!x)
  let top x = SemPila.top(!x)
  let empty x = SemPila.empty !x
  let rec svuota x = if empty(x) then () else (pop x; svuota x)
  let rec faccess (x, n) =
    if n = 0 then SemPila.top(x) else faccess(SemPila.pop(x), n-1)
  let access (x, n) = let nofpops = lungh(x) - 1 - n in
    if nofpops < 0 then raise Wrongaccess else faccess(!x, nofpops)
end
```

56

Pila modificabile: implementazione



```
module ImpMPila: MPILA =
  struct
    type 'x stack = ('x array) * int ref
    exception Emptystack
    exception Fullstack
    exception Wrongaccess
    let emptystack(nm, (x: 'a)) = ((Array.create nm x, ref(-1)): 'a stack)
    let push(x, ((s,n): 'x stack)) = if !n = (Array.length(s) - 1) then
      raise Fullstack else (Array.set s (!n +1) x; n := !n +1)
    let top(((s,n): 'x stack)) = if !n = -1 then raise Emptystack
      else Array.get s !n
    let pop(((s,n): 'x stack)) = if !n = -1 then raise Emptystack
      else n:= !n -1
    let empty(((s,n): 'x stack)) = if !n = -1 then true else false
    let lungh( (s,n): 'x stack) = !n
    let svuota ((s,n): 'x stack) = n := -1
    let access (((s,n): 'x stack), k) =
      (* if not(k > !n) then *)
      Array.get s k
      (* else raise Wrongaccess *)
    end
```

57

Programmi come dati



- La caratteristica fondamentale della macchina di Von Neumann
 - i programmi sono un particolare tipo di dato rappresentato nella memoria della macchinapermette, in linea di principio, che, oltre all'interprete, un qualunque programma possa operare su di essi
- Possibile sempre in linguaggio macchina
- Possibile nei linguaggi ad alto livello
 - se la rappresentazione dei programmi è visibile nel linguaggio
 - e il linguaggio fornisce operazioni per manipolarla
- Di tutti i linguaggi che abbiamo nominato, gli unici che hanno questa caratteristica sono LISP e PROLOG
 - un programma LISP è rappresentato come S-espressione
 - un programma PROLOG è rappresentato da un insieme di termini

58

Metaprogrammazione



- Un metaprogramma è un programma che opera su altri programmi
- Esempi: interpreti, analizzatori, debugger, ottimizzatori, compilatori, etc.
- La metaprogrammazione è utile soprattutto per definire, nel linguaggio stesso,
 - strumenti di supporto allo sviluppo
 - estensioni del linguaggio

59

Definizione di tipi di dato



- La programmazione di applicazioni consiste in gran parte nella definizione di “nuovi tipi di dato”
- Un qualunque tipo di dato può essere definito in qualunque linguaggio
 - anche in linguaggio macchina
- Gli aspetti importanti
 - quanto costa?
 - esiste il tipo?
 - il tipo è astratto?

60

Quanto costa?, 1



- Il costo della simulazione di un “nuovo tipo di dato” dipende dal repertorio di strutture dati primitive fornite dal linguaggio
 - in linguaggio macchina, le sequenze di celle di memoria
 - in FORTRAN e ALGOL'60, gli array
 - in PASCAL e C, le strutture allocate dinamicamente e i puntatori
 - in LISP, le s-espressioni
 - in ML e Prolog, le liste ed i termini
 - in C++ e Java, gli oggetti

61

Quanto costa?, 2



- È utile poter disporre di
 - strutture dati statiche sequenziali, come gli array e i record
 - un meccanismo per creare strutture dinamiche
 - ✓ tipo di dato dinamico (lista, termine, s-espressione)
 - ✓ allocazione esplicita con puntatori (à la Pascal-C, oggetti)

62

Esiste il tipo?



- ✎ Anche se abbiamo realizzato una implementazione delle liste (con heap, lista libera, etc.) in FORTRAN o ALGOL
 - non abbiamo veramente a disposizione il tipo
- ✎ Poichè i tipi non sono denotabili
 - non possiamo “dichiarare” oggetti di tipo lista
- ✎ Stessa situazione in LISP e Prolog
- ✎ In Pascal, ML, Java i tipi sono denotabili, anche se con meccanismi diversi
 - dichiarazioni di tipo
 - dichiarazioni di classe

63

Dichiarazioni di classe



- ✎ Il meccanismo di C++ e Java (anche OCaml)
- ✎ Il tipo è la classe
 - parametrico, con relazioni di sottotipo
- ✎ I valori del nuovo tipo (oggetti) sono creati con un'operazione di istanziazione della classe
 - non con una dichiarazione
- ✎ La parte struttura dati degli oggetti è costituita da un insieme di variabili istanza (o field) allocati sullo heap

64

Il tipo è astratto?



- ✎ Un tipo astratto è un insieme di valori
 - di cui non si conosce la rappresentazione (implementazione)
 - che possono essere manipolati solo con le operazioni associate
- ✎ Sono tipi astratti tutti i tipi primitivi forniti dal linguaggio
 - la loro rappresentazione effettiva non ci è nota e non è comunque accessibile se non con le operazioni primitive
- ✎ Per realizzare tipi di dato astratti servono
 - un meccanismo che permette di dare un nome al nuovo tipo (dichiarazione di tipo o di classe)
 - un meccanismo di “protezione” o information hiding che renda la rappresentazione visibile soltanto alle operazioni primitive
 - ✓ variabili d’istanza private in una classe
 - ✓ moduli e interfacce in C e ML