

06장

제어 흐름

편집자주: 탐구문제의 번호가 원서에서는 6.40부터 시작하지만 6.41부터 시작하는 것이 정확하여 한국어판에서는 바로잡습니다.

6.10 탐구문제

6.41 랄프 그리즈월드가 아이콘에 앞서 개발한 스노볼에 대해 공부하라. 두 언어를 비교하라.

6.42 아이콘에 대한 그리즈월드의 원문 중 18장[GG96]은 어휘 분석(scanning)과 구문 분석에 대해 논한다. 이 장을 읽은 후에 재귀 하강(recursive descent)을 일반화하기 위해 역추적 탐색을 어떻게 사용할 수 있는지 설명하라. 이 일반화된 기법을 이용하여 어떤 종류의 문법을 구문 분석할 수 있는가? 최악 경우의 시간 복잡도는 무엇인가?

6.43 Unix(Posix) 라이브러리에서 `select` 루틴에 대해 공부하라. 여러 통신 상대방으로부터의 비결정적인 수신에 대한 필요를 어떻게 다뤄야 하는가? ©(심화학습)에 있는 예 6.103의 SR 코드와 동일한 효과를 얻으려면 이 루틴을 어떻게 사용해야 하는가?

6.44 ©(심화학습)에 있는 예 6.103의 효과를 얻기 위해 자바의 스레드를 어떻게 사용할지를 설명하라.