8 - Tabella dei simboli

Ogni riga della TS contiene **attributi** legati a una variabile. Gli attributi possono variare in base al linguaggio, ma generalmente includono:

- 1. Nome della variabile può essere di lunghezza variabile, spesso gestita dallo scanner.
- 2. **Indirizzo** la posizione della variabile nella memoria a run-time. Nei linguaggi senza allocazione dinamica (es. FORTRAN), questo è sequenziale; nei linguaggi a blocchi può essere rappresentato come coppia livello di blocco, offset>.
- 3. **Tipo** può essere implicito (FORTRAN), esplicito (PASCAL), o assente (LISP). Determina il controllo semantico e la quantità di memoria necessaria.
- 4. **Dimensione** serve per array, matrici, o numero di parametri di una procedura. Ad esempio, un array avrà dimensione 1, una matrice 2.
- 5. Linea di dichiarazione.
- 6. **Linee di riferimento** dove la variabile viene utilizzata nel codice.
- 7. **Puntatore** usato per ordinamenti (es. ordine alfabetico) o per generare cross-reference.

Le operazioni centrali sono **inserimento** e **ricerca**. Se il linguaggio richiede dichiarazioni esplicite, l'inserimento avviene durante l'elaborazione delle dichiarazioni. Se la tabella è ordinata (per esempio per nome), ogni inserimento implica una ricerca e possibile spostamento degli elementi per mantenere l'ordine. Se disordinata, l'inserimento è rapido ma la ricerca diventa costosa.

In linguaggi con **dichiarazioni implicite**, inserimento e ricerca si intrecciano: ogni riferimento a una variabile comporta prima una ricerca, seguita da inserimento se la variabile non è ancora presente.

Nei linguaggi a blocchi (come Pascal o C), variabili con lo stesso nome possono esistere in blocchi annidati. Servono quindi due operazioni:

- Set: entra in un nuovo blocco, inizializza una nuova sotto-tabella.
- Reset: esce da un blocco, rimuove la relativa sotto-tabella.
 La ricerca inizia dalla sotto-tabella più interna, risolvendo correttamente l'ambiguità con le regole di scope. Alla fine del blocco, le variabili locali non sono più visibili e vengono eliminate.