Virtual Table

a: STentry

m: STentry

Virtual Table (lev 1)

a: STentry

b:STentry

m:STentry

Symbol Table (lev 2)

Y:STentry

Symbol Table (lev 0)

A: STentry

B: STentry

(x: STentry)

Class Table

A: CTentry

B: CTentry

LET Class A(a:int){

FUN m:int()...{

}

class B extendes A(b:int){

FUN m:BOOL()

LET

VAR y:BOOL = TRUE;

IN ...(sono qui nel codice, vedi immagine sopra per snapshot);

}

VAR x:INT = 5;

IN

...

Quando creo un oggetto di classe B devo dare un valore sia ad a (ereditato) e b: new B(1,2); dove a = 1 e b=2;

Tutte le volte che ho ID che sono classi, accedo alla class table, controllo se c'è altrimenti errore di parsing e poi aggiungo la CTentry al nodo come per ogni altro identificatore e decoro l'albero sintattico.