
Glava 6: Elementi i principi prevođenja i povezivanja

- ❖ Neki osnovni pojmovi jezika
- ❖ Prevođenje
- ❖ Povezivanje
- ❖ Pretprocesor
- ❖ Leksički elementi



Neki osnovni pojmovi jezika

- ❖ U skladu sa opredeljenjem za to da objekte klasa tretira što sličnije, ako ne i isto kao i primerke ugrađenih tipova, C++ uvodi uopštenje pojma *objekta*, pošto mnoga pravila važe podjednako za primerke ugrađenih tipova i klasa
- ❖ Na jeziku C++, *objekat* jeste *oblast skladišta* (*region of storage*), odnosno deo memorije, koji ima:
 - veličinu, koja se može odrediti operatorom *sizeof* (u jedinicama *sizeof(char)*)
 - poravnanje (*alignment*) u memoriji, koje se može odrediti operatorom *alignof*
 - trajanje skladištenja (*storage duration*), koje može biti automatsko, statičko, dinamičko ili lokalno za nit (*thread-local*)
 - životni vek (*lifetime*), koji je određen trajanjem skladištenja ili je privremen (*temporary*): vreme tokom izvršavanja za koje objekat postoji
 - tip, koji može biti *klasni tip* (klasa, struktura ili unija) ili *neklasni tip*
 - vrednost, koja može biti i neodređena
 - opciono ime: identifikator u programu koji se odnosi na taj objekat
- ❖ Prema tome, termin *objekat* može imati donekle različito značenje, u zavisnosti od konteksta:
 - u širem kontekstu objektno orijentisanog programiranja, objekat je primerak (instanca) klase
 - u užem kontekstu pravila jezika C++, objekat može biti primerak klase ili neklasnog (ugrađenog) tipa
- ❖ Najveći broj pravila i najveći deo složenosti semantike i pravila jezika C++ jeste posledica upravo ove odluke!