Subprogramas

Gustavo Scaloni Vendramini Guilherme José Henrique Sean Carlisto de Alvarenga Vinícius Fernandes de Jesus

22 de setembro de 2013

SUMÁRIO	2
Sumário	

3

1 Subprogramas Como Parâmetro

1 Subprogramas Como Parâmetro

Em muitas ocasiões temos a necessidade de passar um subprograma através de um parâmetro. A ideia é interessante e simples, mas gera duas complicações em termos de implementação.

Primeiro, temos a complicação que consiste na maneira de realizar a checagem de tipo (*type checking*, ??) do subprograma passado por parâmetro. Em C e C++, onde a passagem de subprogramas é feita através de ponteiro para função, essa checagem é feita pelo tipo do ponteiro.

A outra complicação ocorre em linguagens de programação que permitem subprogramas aninhados. O problema refere-se a qual ambiente de referência o subprograma passado por parâmetro terá. Nessa situação, há três tipos possíveis:

Shallow Binding: O ambiente é o local onde o subprograma é chamado.

Deep Binding: O ambiente refere-se onde o subprograma foi definido.

Ad Hoc Binding: O ambiente condiz com o local que o subprograma foi passado por parâmetro.

Como exemplo, considere a listagem $\,1$, cuja sintax é de JavaScript. O subprograma sub2() apenas imprime o valor da variável x, porém, seu valor depende do ambiente de referência utilizado.

```
function sub1() {
1
2
      var x;
3
      function sub2() {
4
        alert(x);
5
6
      function sub3() {
7
        var x;
8
        x = 3;
9
        sub4(sub2);
10
11
      function sub4(subx) {
12
        var x;
        x = 4;
13
14
        subx();
15
16
      x = 1;
17
      sub3();
18
   };
```

Listing 1: Código retirado de [1]

Caso a listagem em questão utilize o ambiente de referência *Shallow Binding*, o valor impresso seria 4. Caso o ambiente *Deep Binding* fosse escolhido, o valor impresso seria 1. Já para *Ad Hoc Binding*, o valor seria 3.

REFERÊNCIAS 4

Referências

[1] Robert W. Sebesta. Concepts of $Programming\ Languages\ (10th\ Edition)$. Addison-Wesley, 2012.