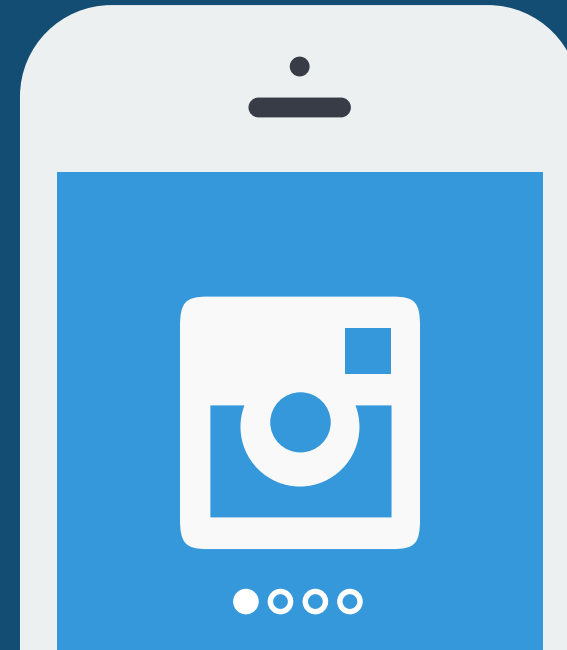
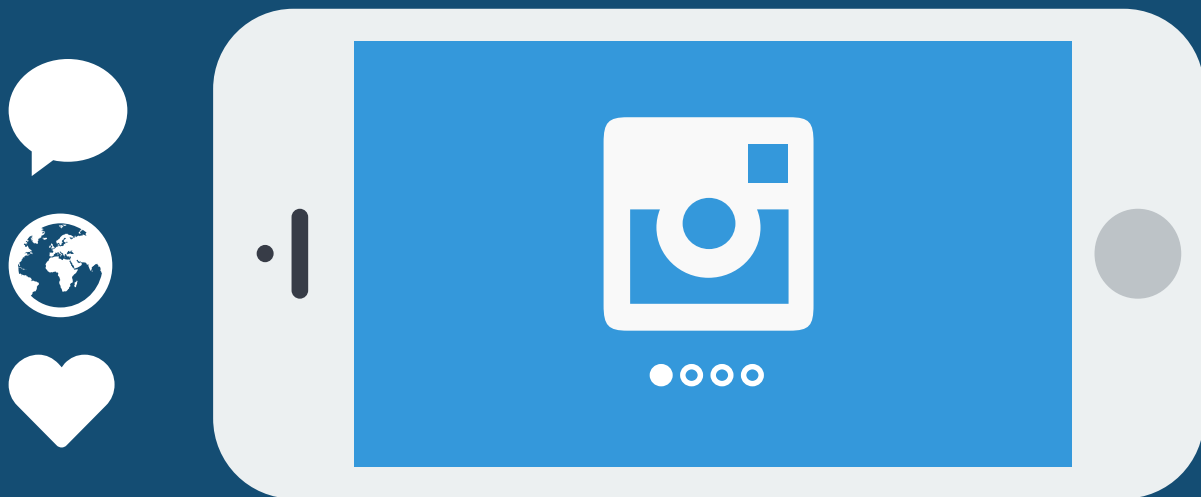


targettrust

treinamento e tecnologia



TIPAGEM DINÂMICA E DUCKTYPING



Tipagem Dinâmica

Podemos considerar duas classificações para variáveis, uma baseada na manutenção dos tipos de dados existentes e outra baseada na definição de seus tipos.

- Para a primeira classificação, podemos distinguir dois tipos de variáveis: ***forte*** e ***fraca***.
- Para a segunda temos outros dois: ***estática*** e ***dinâmica***.



Tipagem Dinâmica

A tipagem forte:

Ocorre quando a linguagem não permite que uma variável tenha seu valor automaticamente alterado para outro tipo para possibilitar uma operação .

A tipagem fraca:

Ocorre quando a linguagem permite que uma variável tenha seu valor automaticamente alterado para outro tipo para possibilitar uma operação.



Tipagem Dinâmica



A tipagem estática:

Ocorre quando a linguagem obriga a prévia declaração de tipo de uma variável, sendo que uma vez definida, ela não pode mudar de tipo.

A tipagem dinâmica:

Ocorre quando a linguagem não obriga a prévia declaração de tipo de uma variável. O tipo é assumido na atribuição de valor à variável, que pode ser por presunção ou forçado com casting. Além disso, é possível modificar o tipo da variável atribuindo-lhe outro valor.



Duck Typing

O termo "duck typing" vem do ditado:

- *"Se ele se parece com um pato, nada como um pato e grasna como um pato, então provavelmente é um pato."*
- A implicação é que no nosso código não precisamos de testar algo que é um pato, se sabemos que ele pode grasnar.



Duck Typing

- Não só é a nossa lógica condicional que é eliminada, mas a adição de novos tipos de objetos ao nosso sistema é muito fácil.
- Menos lógicas condicionais mais fácil extensibilidade é igual a uma vitória



Duck Typing

- DuckTyping nos permite usar qualquer objeto, independentemente do seu tipo, ou mesmo se ele tem um tipo específico de todo.
- A capacidade de usar objetos ad hoc significa que nosso sistema é mais fácil se adaptar às novas exigências.

