

```
void foo()
{
    print("dimat1");
}
```

```
int main()
{
    int y;
    y = 20;
    // ...
    foo();
    // ...
}
```

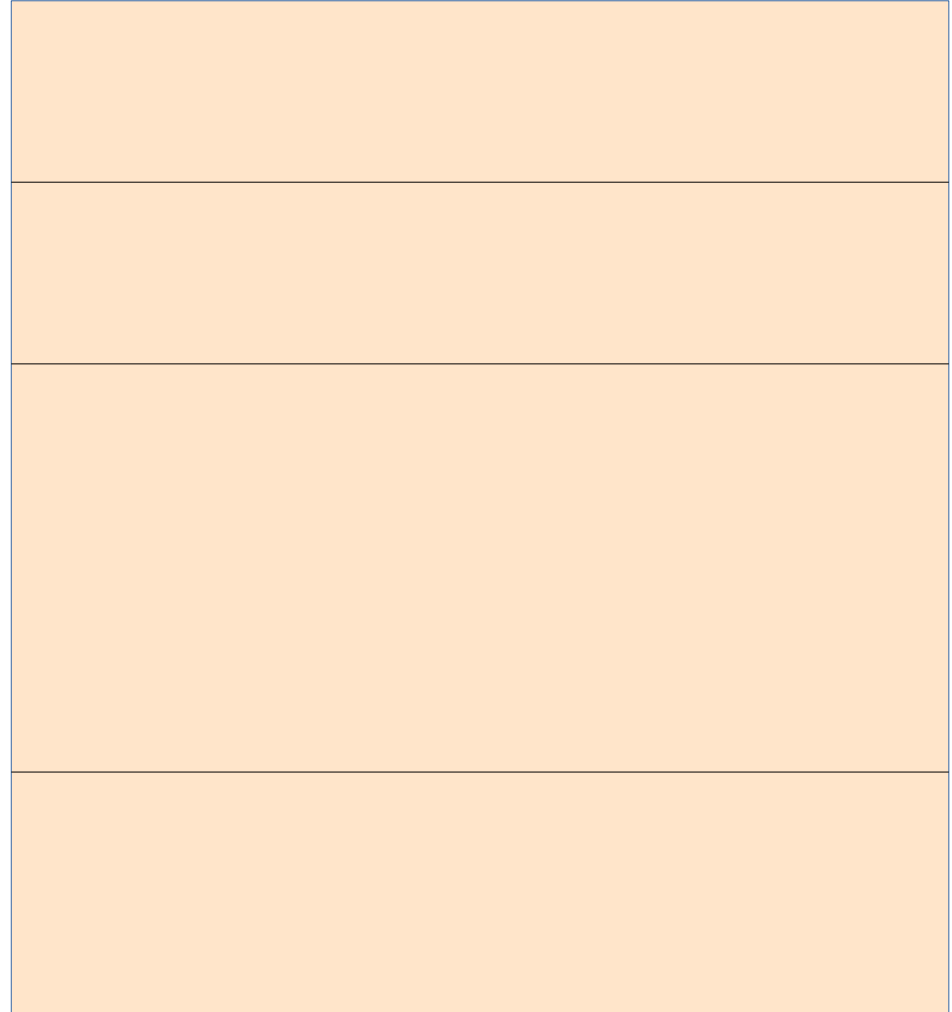
```
void foo()
{
    print("dimat1");
}
```

```
int main()
{
    int y;
    y = 20;
    // ...
    foo();
    // ...
}
```

Stack (verem):

Heap (dinamikus tár):

Code (kódszegmens):



```
void foo()
{
    print("dimat1");
}
```

```
int main()
{
    int y;
    y = 20;
    // ...
    foo();
    // ...
}
```

Stack (verem):

Heap (dinamikus tár):

Code (kódszegmens):

0xfa100: 20

```
void foo()
{
    print("dimat1");
}
```

```
int main()
{
    int y;
    y = 20;
    // ...
    foo();
    // ...
}
```

Stack (verem):

Heap (dinamikus tár):

Code (kódszegmens):

0xfa100: 20

0xFFb200: írd ki a képernyőre h "dimat1" ...
0xFFb300: [0xfa100] helyre írd be a 20-at ...

GENERÁLT KÓD:

```
[0xfa100] = 20;
```

```
// ...
```

```
Kezdd el végrehajtani a [0xFFb200] helyen  
lévő kódot
```

```
// ...
```

Stack (verem):

0xfa100: 20

Heap (dinamikus tár):

Code (kódszegmens):

0xFFb200: írd ki a képernyőre h "dimat1" ...

0xFFb300: [0xfa100] helyre írd be a 20-at ...

GENERÁLT KÓD:

```
[0xfa100] = 20;
```

```
// ...
```

```
Kezdd el végrehajtani a [0xFFb200] helyen  
lévő kódot (// BINDING)
```

```
// ...
```

Stack (verem):

0xfa100: 20

Heap (dinamikus tár):

Code (kódszegmens):

0xFFb200: írd ki a képernyőre h "dimat1" ...

0xFFb300: [0xfa100] helyre írd be a 20-at ...

BINDING:

- fordítási idejű (compile time) == early binding == static binding

BINDING:

- fordítási idejű (compile time) == early binding == static binding
- futási idejű (runtime) == late binding == dynamic binding