Capítulo 10. Referencias

Una referencia (&) es como un puntero constante que se de-referencia automáticamente. Lo importante es que una referencia debe estar ligada a la memoria de alguien una referencia es como un puntero de lujo. La ventaja de este «puntero» es que nunca hay que preguntarse si ha sido inicializado (el compilador lo impone) o si hay que destruirlo (el compilador lo hace).

Importante

La referencia de ser inicializada cuando se crea. (Los punteros pueden inicializarse en cualquier momento).

Una vez que se inicializa una referencia, ligándola a un objeto, no se puede ligar a otro objeto. (Los punteros pueden apuntar a otro objeto en cualquier momento).

No se pueden tener referencias con valor nulo. Siempre ha de suponer que una referencia está conectada a un trozo de memoria ya asignada.

Si una función retorna una referencia, ha de tener el mismo cuidado que si la función retornara un puntero. La referencia que se devuelva debe estar ligada a algo que no sea liberado cuando la función retorne. Si no, la referencia se referirá a un trozo de memoria sobre el que ya no tiene control.

exchange(&a, &b); // Con esta llamada invocamos la primera funcion!!

xchange(a, b); // Con esta llamada invocamos la segunda funcion!!

Gremlin funciona tanto para bases de datos de grafos basadas en OLTP como para procesadores de gráficos basados en OLAP. Los autómatas de Gremlin y la base de lenguaje funcional permiten a Gremlin apoyar naturalmente las consultas imperativas y declaratorias, el agnosticismo del lenguaje de host, los lenguajes específicos de dominio definidos por el usuario