Recolección de Basura en C

Edinson Sánchez
Kevin Filella
Adrian Aguilar

2 de febrero de 2014

Índice

1. Introducción

En lenguajes de programación, un recolector de basura tiene como objetivo el de gestionar la memoria de un programa informático. La memoria debe ser gestionada de tal forma que se puedan reservar espacios en memoria para su uso, se puedan liberar espacios en memoria anteriormente reservados, se puedan compactar espacios de memoria libres y consecutivos, y se pueda llevar cuenta de los espacios libres y utilizados en la memoria.

Como es de conocimiento para muchos, el lenguaje C no incorpora un método de gestión de memoria automático, como lo hacen lenguajes de programación como Java, C Sharp, entre otros. Esto brinda a los programadores un set de ventajas y desventajas a la hora de programar.

En este documento, discutiremos sobre varios métodos populares que han sido creados, en forma de librerías, para brindarle al lenguaje C esta muy importante característica. Asimismo, discutiremos sobe las ventajas y desventajas de tener un recolector de basura automático y gestionar la memoria manualmente.

2. Métodos

2.1. Boehm-Demers-Weiser Garbage Collector

explicar boehm gc aqui

2.2. Metodo 2

explicar metodo 2 aqui

2.3. Metodo 3

explicar metodo 3 aqui

3. Ventajas

3.1. Garbage Collector

ventajas de GC aqui

3.2. Gestión manual

ventajas de gestion manual aqui

4. Desventajas

4.1. Garbage Collector

desventajas de GC aqui

4.2. Gestión manual

desventajas de gestion manual aqui

5. Conclusiones

conclusiones aqui