Conceptos de Lenguajes de Programación

SEMÁNTICA OPERACIONAL

- ✓ CONCEPTO DE LIGADURA
- ✓ VARIABLES
- ✓ UNIDADES
- MODELOS DE EJECUCION
- ✓ PARAMETROS

Los programas trabajan con entidades.

Las entidades tienen atributos.

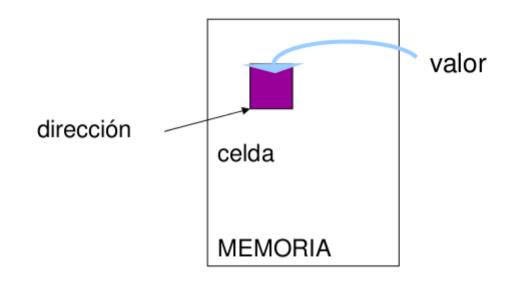
LIGADURA: especificación exacta de la naturaleza de un atributo.

MOMENTO Y ESTABILIDAD

- Una ligadura es estática si se establece antes de la ejecución y no se puede cambiar.
- Una ligadura es dinámica si se establece en el momento de la ejecución y puede cambiarse de acuerdo a alguna regla especifica del lenguaje.

Variables

- memoria principal: celdas elementales, identificadas por una dirección.
- contenido de una celda: representación codificada de un valor



Variables y sus Atributos

- nombre: string de caracteres que se usa para referenciar a la variable.
- alcance: rango de instrucciones en el que se conoce el nombre
- tipo: valores y operaciones
- L-value (tiempo de vida): lugar de memoria asociado con la variable (tiempo de vida)
- r-value: valor codificado almacenado en la ubicación de la variable

Variables - Alcance

```
temp
main()
  int x,y
  scanf("%d %d,&x,&y);
      /*intercambio de x e y*/
      int temp; x
      temp = x;
      X = Y;
      y = temp;
  printf(%d %d,x,y)
         ....temp
```

Variables – Alcance

 alcance estático: define el alcance en términos de la estructura léxica del programa.

 alcance dinámico: define el alcance del nombre de la variable en términos de la ejecución del programa.

Variables – Tiempo de Vida

- Área de memoria ligada a la variable
- Tiempo de vida (lifetime) o extensión: periodo de tiempo que existe la ligadura por l-valor
- Alocación: reservar memoria y ligar ese lugar al I-value

Variables – Tiempo de Vida

Tipos de variable según momento de I-valor

- Estática (lenguaje C)
- Automática (variables comunes)
- Dinámica (punteros)
- Semidinámica (arreglos semidinámicos ADA)

Variables – Ej. Ejemplo

- 1. static int aux;
- 2. int v2;
- 3. static int fun2()
- 4. { extern int v1;
- 5. aux=aux+1;
- 6. }
- 7. int fun3()
- 8. { int aux;
- 9. aux=aux+1;

1	\bigcirc	1
		\

Identificador	Lvalor	Rvalor	Alcance	T. vida
aux	estática	0-1	1-8 10->	<1-10>
v2	automática	0	2-10	1-10
fun2			3-10	3-6
v1	automática	indef	4-6	3-6
fun3			7-10	7-10
aux	automática	indef	8-10	7-10

Variables – Ej. Ejemplo

Ejercicio 9: Elija un lenguaje y de un ejemplo:

- a- En el cual el tiempo de vida de un identificador sea mayor que su alcance
- b- En el cual el tiempo de vida de un identificador sea menor que su alcance
- c- En el cual el tiempo de vida de un identificador sea igual que su alcance