

# Dodatak A. Programski jezik MikroJava

Ovaj dodatak opisuje programski jezik MikroJava koji se koristi u praktičnom delu kursa programskih prevodilaca (IR4PP1, SI4PP1) na Elektrotehničkom fakultetu u Beogradu. Mikrojava je slična Javi, ali je mnogo jednostavnija.

## A.1 Opšte osobine jezika

- MikroJava program počinje ključnom rečju *program* i ima statička polja, statičke metode i unutrašnje koje se mogu koristiti kao (korisnički) tipovi podataka.
- Glavna metoda MikroJava programa se uvek zove *main()*. Kada se poziva MikroJava program izvršava se ta metoda.
- Postoje
  - Celobrojne, znakovne i logičke konstante (*int*, *char*, *bool*) i znakovni nizovi (*string*).
  - Osnovni tipovi: *int*, *bool*, *char* (Ascii).
  - Promenljive: globalne (statičke), lokalne, klasne (polja); promenljive u glavnoj klasi su statičke.
  - Promenljive osnovnih tipova sadrže vrednosti.
  - Strukturirani/referencijalni tipovi: jednodimenzionalni nizovi kao u Javi, unutrašnje klase sa poljima i metodama i znakovni nizovi (*string*).
  - Promenljive referencijalnih tipova predstavljaju reference (sadrže adrese koje se ne mogu menjati eksplicitno);
  - Statičke metode u glavnoj klasi.
- Ne postoji garbage kolektor (alocirani objekti se samo dealociraju nakon kraja programa).
- Postoji nasleđivanje klasa i polimorfizam.
- Postoji redefinisane metoda. Pozivi metoda se uvek razrešavaju u vreme prevođenja na osnovu statičkog tipa reference.
- Metode unutrašnjih klasa su vezane za instancu i imaju implicitni parametar *this* (referenca na instancu klase za koju je pozvana metoda).
- "This" se implicitno deklarise u metodama unutrašnjih klasa kao prvi formalni argument tipa reference na klasu kojoj metoda pripada.
- Predeklarisane procedure su *ord*, *chr*, *len*.
- Operator "+" predefinisano vrši konkatenciju operanada tipa string.
- Metoda *print* ispisuje vrednosti svih osnovnih tipova i instance tipa string.
- Postoji specijalna varijanta funkcije *len* koja vraća dužinu znakovnog niza (broj znakova).
- Znakovni nizovi (stringovi) se porede po sadržaju operatorom *==*.

## Primer programa

```
class P
const int size = 10;
class Table {
    int pos[], neg[];
    {
        putp (int a, int idx) { this.pos[idx]=a; }
        putn (int a, int idx) { this.neg[idx]=a; }
        getp (int idx) { return pos[idx]; }
        getn (int idx) { return neg[idx]; }
    }
}
Table val;
{
    void
    main()
    int x, i;
    { //----- Initialize val
    val = new Table;
    val.pos = new int [size];
    val.neg = new int [size]
    i = 0;
    while (i < size) {
        val.putp(0,i);
        val.putn(0,i);
        i++;
    }
    //----- Read values
    read(x);
    while (x > 0) {
        if (0 <= x && x < size) {
            val.putp(val.getp(x)+1);
        } else if (-size < x && x < 0) {
            val.putn(val.getn(-x)+1);
        }
        read(x);
    } }
}
```

## A.2 Sintaksa

Program	= "program" ident {ConstDecl   VarDecl   ClassDecl} "{" {MethodDecl} "}"
ConstDecl	= "const" Type ident "=" (num   charVal   boolVal   strVal) {, ident "=" ( num   charVal   boolVal   strVal)} ";"
VarDecl	= Type ident "[" "]" {"," ident "[" "]" } ";"
ClassDecl	= "class" ident ["extends" Type] "{" {VarDecl} [{" {MethodDecl} "}"] "}"
MethodDecl	= (Type   "void") ident "(" [FormPars] ")" {VarDecl} "{" {Statement} "}"
FormPars	= Type ident "[" "]" {"," Type ident "[" "]" }
Type	= ident.
Statement	= Designator ("=" Expr   "(" [ActPars] ")"   "++"   "--") ";"   "if" "(" Condition ")" Statement ["else" Statement]   "while" "(" Condition ")" Statement   "break" ";"   "return" [Expr] ";"   "read" "(" Designator ")" ";"   "print" "(" Expr [," number] ")" ";"   "{" {Statement} "}"
ActPars	= Expr {"," Expr}.
Condition	= CondTerm {"  " CondTerm}.
CondTerm	= CondFact {"&&" CondFact}.
CondFact	= Expr Relop Expr.
Expr	= ["-"] Term {Addop Term}.
Term	= Factor {Mulop Factor}.
Factor	= Designator ["(" [ActPars] ")"]   number   charConst   strConst   "new" Type ["[" Expr "]" ]   "(" Expr ")".
Designator	= ident {"." ident   "[" Expr "]" }.
Relop	= "=="   "!="   ">"   ">="   "<"   "<=".
Addop	= "+"   "-".
Mulop	= "*"   "/"   "%".

## Leksičke Strukture

Ključne reči:	break, class, else, final, if, new, print, read, return, void, while, extends
Vrste tokena :	ident = letter {letter   digit   "_"}. number = digit {digit}. charConst = "" printableChar "". boolConst = ("true"   "false"). strConst = "" {znak} ""
Operatori:	+, -, *, /, %, ==, !=, >, >=, <, <=, &&,   , =, ++, --, ,, zarez, ., (, ), [, ], {, }
Komentari:	// do kraja linije

### A.3 Semantika

Svi pojmovi u ovom dokumentu, koji imaju definiciju, su podvučeni da bi se naglasilo njihovo posebno značenje. Definicije tih pojmova su date u nastavku.

#### Tip reference

Nizovi, klase i znakovni nizovi su tipa reference.

#### Tip konstante

- Tip celobrojne konstante (npr. 17) je int.
- Tip znakovne konstante (npr. 'x') je char.
- Tip logičke konstante (npr. true) je bool.
- Tip konstante (npr. "mikrojava") je string.

#### Ekvivalentni tipovi podataka

Dva tipa podataka su ekvivalentna

- ako imaju isto ime, ili
- ako su oba nizovi, a tipovi njihovih elemenata su ekvivalentni.

#### Kompatibilni tipova podataka

Dva tipa podataka su kompatibilna

- ako su ekvivalentni, ili
- ako je jedan od njih tip reference, a drugi je tipa *null*.

#### Kompatibilnost tipova podataka pri dodeli

Tip *src* je kompatibilan pri dodeli sa tipom *dst*

- ako su *src* i *dst* ekvivalentni,
- ako je *dst* tip reference, a *src* je tipa *null*.  
Ako je *dst* referenca na osnovnu klasu, a
- *src* referenca na izvedenu klasu  
Ako je *dst* referenca na znakovni niz, a
- *src* znakovna konstanta

#### Ili Predeklarisana imena

int tip svih celobrojnih vrednosti

char tip svih znakovnih vrednosti

bool logički tip

string tip znakovnih nizova

null null vrednost promenljive tipa klase ili (znakovnog) niza simbolički označava referencu koja ne pokazuje ni na jedan podatak

**eol** - kraj reda karaktera (odgovara znaku '\n'); print(eol) vrši prelazak u novi red

**chr** - standardna metoda; chr(i) vrši konverziju celobrojnog izraza *i* u karakter (char)

**ord** - standardna metoda; ord(ch) vrši konverziju karaktera *ch* u celobrojnu vrednost (int)

**len** - standardna metoda; len(a) vraća broj elemenata u (znakovnom) nizu a

#### Opseg važenja

Opseg važenja (*scope*) predstavlja tekstualni doseg metode ili klase. Prostire se od početka definicije metode ili klase do zatvorene velike zagrade na kraju te definicije. Opseg važenja ne uključuje imena koja su deklarirana u opsezima koji su leksički ugnježeni unutar njega. U opsegu se "vide" imena deklarirana unutar njega i svih njemu spoljašnjih opsega. Pretpostavka je da postoji veštački globalni opseg (universe), za koji je glavni program lokalni i koji sadrži sva predeklarirana imena.

Deklaracija imena u unutrašnjem opsegu *S* sakriva deklaraciju istog imena u spoljašnjem opsegu.

#### **Napomena**

- Indirektna rekurzija nije dozvoljena i svako ime mora biti deklarirano pre prvog korišćenja.
- Predeklarirana imena (npr. int ili char) mogu biti redeklarirani u unutrašnjem opsegu (ali to nije preporučljivo).

## A.4 Kontekstni uslovi

### Opšti kontekstni uslovi

- Svako ime u programu mora biti deklarirano pre prvog korišćenja.
- Ime ne sme biti deklarirano više puta unutar istog opsega.
- U programu mora postojati metoda sa imenom *main*. Ona mora biti deklarirana kao void metoda bez argumenata.

### Kontekstni uslovi za standardne

metode *chr(e)* *e* mora biti izraz tipa

*int*.

*ord(c)* *c* mora biti tipa *char*.

*len(a)* *a* mora biti niz ili

znakovni niz.

### Kontekstni uslovi za MikroJava smene

---

**Program** = "program" **ident** {ConstDecl | VarDecl | ClassDecl} "{" {MethodDecl} "}".

---

**ConstDecl** = "final" **Type** **ident** "=" (number | charConst | boolConst | strConst) ";".

- Tip terminala *number*, *charConst*, *boolConst* ili *strConst* mora biti ekvivalentan tipu *Type*.
- 

**VarDecl** = **Type** **ident** "[" "[" "]" {" ," **ident** "[" "[" "]" } ";".

---

**ClassDecl** = "class" **ident** ["extends" **Type**] "{" {VarDecl} [{" {MethodDecl} "}"] "}".

- Tip *Type* mora biti unutrašnja klasa glavnog programa.
- 

**MethodDecl** = (**Type** | "void") **ident** "(" [FormPars] ")" {VarDecl} "{" {Statement} "}".

- Ako metoda nije tipa void mora imati iskaz return unutar svog tela (ovo se proverava pri izvršenju).
- 

**FormPars** = **Type** **ident** "[" "[" "]" {" ," **Type** **ident** "[" "[" "]" }.

---

**Type** = **ident**.

- *ident* mora označavati tip podataka.
- 

**Statement** = **Designator** "=" **Expr** ";".

- *Designator* mora označavati promenljivu, element niza ili polje unutar objekta.
- Tip neterminala *Expr* mora biti kompatibilan pri dodeli sa tipom neterminala *Designator*.

**Statement** = **Designator** ("++" | "--") ";".

- *Designator* mora označavati promenljivu, element niza ili polje objekta unutrašnje klase.
- *Designator* mora biti tipa *int*. Rezultat prefiksne varijante je uvek *lvrednost*.

**Statement** = **Designator** "(" [ActPars] ")" ";".

- *Designator* mora označavati metodu unutrašnje klase ili globalnu funkciju glavnog programa.

**Statement** = "break".

- Iskaz *break* se može koristiti samo unutar *while* ciklusa.

**Statement = "read" "(" Designator ")" ";"**.

- *Designator* mora označavati promenljivu, element niza ili polje unutar objekta.
- *Designator* mora biti tipa int, char, bool i string.

**Statement = "print" "(" Expr ["," number] ")" ";"**.

- *Expr* mora biti tipa int, char, bool ili string.

**Statement = "return" [Expr] .**

- Tip neterminala *Expr* mora biti isti kao i povratni tip tekuće metode.
- Ako neterminal *Expr* nedostaje, tekuća metoda mora biti deklarirana kao void.

**Statement = "if" "(" Condition ")" Statement ["else" Statement]**

    | "while" "(" Condition ")" Statement  
    | "do" Statement "while" "(" Condition ")"  
    | "{" {Statement} "}"  
    | ";"

- Naredba if – Ukoliko je vrednost uslovnog izraza Condition true, izvršavaju se naredbe u if grani, u suprotnom izvršavaju se naredbe u else grani, ako je navedena.
- Naredba while – Ukoliko je vrednost uslovnog izraza Condition true, izvršavaju se naredbe u telu petlje. U suprotnom, telo petlje ne mora nijednom da se izvrši.
- Naredba do-while – Telo petlje se izvršava sve dok je vrednost uslova Condition true. Za razliku od while petlje, telo do-while petlje se izvrši bar jednom.

---

**ActPars = Expr {" ," Expr}.**

- Broj formalnih i stvarnih argumenata metode mora biti isti.
- Tip svakog stvarnog argumenta mora biti kompatibilan pri dodeli sa tipom svakog formalnog argumenta na odgovarajućoj poziciji.

---

**Condition = CondTerm {" || " CondTerm}.**

---

**CondTerm = CondFact {"&&" CondFact}.**

---

**CondFact = Expr Relop Expr.**

- Tipovi oba izraza moraju biti kompatibilni.
- Uz promenljive tipa klase ili niza, od relacionih operatora, mogu se koristiti samo != i ==.

---

**Expr = Term.**

**Expr = "-"Term.**

- *Term* mora biti tipa int.

**Expr = Expr Addop Term.**

- *Expr* i *Term* moraju biti tipa int. Ukoliko Addop predstavlja operator +, onda *Expr* i *Term* mogu biti tipa string. U svakom slučaju, tipovi za *Expr* i *Term* moraju biti kompatibilni.

---

**Term = Factor.**

**Term = Term Mulop Factor.**

- *Term* i *Factor* moraju biti tipa int.

---

**Factor = Designator | number | charConst | boolConst | strConst | "(" Expr ")".**

**Factor = Designator "(" [ActPars] ")".**

- *Designator* mora označavati metodu unutrašnje klase ili globalnu statičku funkciju.

**Factor = "new" Type "[" Expr "]".**

- Tip neterminala *Expr* mora biti int.

**Factor = "new" Type.**

- Neterminal Type mora da označava unutrašnju klasu (korisnički definisani tip).
- 

**Designator = Designator "." ident .**

- Tip neterminala *Designator* mora biti unutrašnja klasa.
- *ident* mora biti polje objekta označenog neterminalom *Designator*.

**Designator = Designator "[" Expr "]".**

- Tip neterminala *Designator* mora biti niz.
  - Tip neterminala *Expr* mora biti int.
- 

**Relop = "==" | "!=" | ">" | ">=" | "<" | "<=".**

---

**Addop = "+" | "-".**

---

**Mulop = "\*" | "/" | "%".**

## A.5 Implementaciona ograničenja

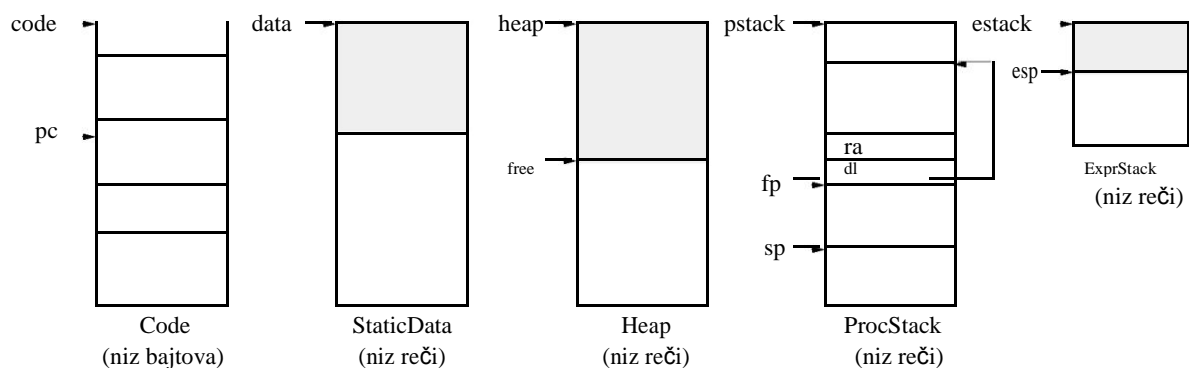
- Ne sme se koristiti više od 256 lokalnih promenljivih.
- Ne sme se koristiti više od 65536 globalnih promenljivih.
- Klasa ne sme imati više od 65536 polja.
- Izvorni kod programa ne sme biti veći od 8 KB.

## Dodatak B. MikroJava VM

Ovaj dodatak opisuje arhitekturu MikroJava virtuelne mašine koja se koristi u praktičnom delu kursa programskih prevodilaca (IR4PP1) na Elektrotehničkom fakultetu u Beogradu. MikroJava VM je slična Java VM, ali ima znatno manje instrukcija. Neke instrukcije su takođe pojednostavljene. Dok kod Java VM punilac razrešava imena operanada iz skladišta konstanti (constant pool), dotle MikroJava VM koristi fiksne adrese operanada. U instrukcijama Java bajt koda kodirani su i tipovi njihovih operanada, tako da se može proveriti konzistentnost predmetnog fajla (object file). Instrukcije MikroJava bajt koda ne kodiraju tipove operanada.

### B.1 Organizacija memorije

MikroJava VM koristi sledeće memorijske oblasti:



Code	Ova oblast sadrži kod metoda. U registru <i>pc</i> se nalazi indeks instrukcije koja se trenutno izvršava. Registar <i>mainpc</i> sadrži početnu adresu metode <i>main()</i> .
StaticData	U ovoj oblasti se nalaze (statički ili globalni) podaci glavnog programa (npr. klase koju kompajliramo). To je u stvari niz promenljivih. Svaka promenljiva zauzima jednu reč (32 bita). Adrese promenljivih su indeksi pomenutog niza.
Heap	Ova oblast sadrži dinamički alocirane objekte i nizove. Blokovi u heap-u se alociraju sekvencijalno. <i>free</i> pokazuje na početak slobodnog dela heap-a. Dinamički alocirana memorija se oslobađa samo na kraju izvršenja programa. Ne postoji sakupljanje đubreta. Svako polje unutar objekta zauzima jednu reč (32 bita). Nizovi čiji su elementi tipa <i>char</i> su nizovi bajtova. Njihova dužina je umnožak broja 4. Pokazivači su bajt ofseti u heap-u. Objekti tipa niza počinju "nevidljivom" rečju koja sadrži dužinu niza.
ProcStack	U ovoj oblasti VM pravi aktivacione zapise pozvanih metoda. Svaki zapis predstavlja niz lokalnih promenljivih, pri čemu svaka zauzima jednu reč (32 bita). Adrese promenljivih su indeksi niza. <i>ra</i> je povratna adresa metode, <i>dl</i> je dinamička veza (pokazivač na aktivacioni zapis pozivaoca metode). Novoalocirani zapis se inicijalizuje nulama.
ExprStack	Ova oblast se koristi za skladištenje operanada instrukcija. <i>ExprStack</i> je prazan posle svake MikroJava instrukcije. Argumenti metoda se prosleđuju na stek izraza i kasnije uklanjaju <i>Enter</i> instrukcijom pozvane metode. Ovaj stek izraza se takođe koristi za prosleđivanje povratne vrednosti metode pozivaocu metode.

Svi podaci (globalne promenljive, lokalne promenljive, promenljive na heap-u) se inicijalizuju null vrednošću (0 za *int*, *chr(0)* za *char*, *null* za reference).



## B.2 Skup instrukcija

U sledećim tabelama su navedene instrukcije MikroJava VM, zajedno sa njihovim kodovima i ponašanjem. Treća kolona tabela prikazuje sadržaj *ExprStack*-a pre i posle svake instrukcije, na primer

..., val, val  
..., val

znači da opisana instrukcija uklanja dve reči sa *ExprStack*-a i stavlja novu reč na njega. Operandi instrukcija imaju sledeće značenje:

b je bajt  
s je short int (16 bitova)  
w je reč (32 bita).

Promenljive tipa *char* zauzimaju najniži bajt reči, a za manipulaciju tim promenljivim se koriste instrukcije za rad sa rečima (npr. *load*, *store*). Niz čiji su elementi tipa *char* predstavlja niz bajtova i sa njima se manipuliše posebnim instrukcijama.

### Instrukcije za load i store lokalnih promenljivih

<i>opcode</i>	<i>instr.</i>	<i>opds</i>	<i>ExprStack</i>	<i>značenje</i>
1	<b>load</b>	b	... ..., val	<u>Load</u> push(local[b]);
2..5	<b>load_n</b>		... ..., val	<u>Load</u> (n = 0..3) push(local[n]);
6	<b>store</b>	b	..., val ...	<u>Store</u> local[b] = pop();
7..10	<b>store_n</b>		..., val ...	<u>Store</u> (n = 0..3) local[n] = pop();

### Instrukcije za load i store globalnih promenljivih

11	<b>getstatic</b>	s	... ..., val	<u>Load statičke promenljive</u> push(data[s]);
12	<b>putstatic</b>	s	..., val ...	<u>Store statičke promenljive</u> data[s] = pop();

### Instrukcije za load i store polja objekata

13	<b>getfield</b>	s	..., adr ..., val	<u>Load polja objekta</u> adr = pop()/4; push(heap[adr+s]);
14	<b>putfield</b>	s	..., adr, val ...	<u>Store polja objekta</u> val = pop(); adr = pop()/4; heap[adr+s] = val;

## Instrukcije za load konstanti

15..20	<b>const_n</b>	...	<u>Load konstante (n = 0..5)</u> push(n)
21	<b>const_m1</b>	... ..., -1	<u>Load konstante -1</u> push(-1)
22	<b>const</b>	w ..., val	<u>Load konstante</u> push(w)

## Aritmetičke operacije

23	<b>add</b>	..., val1, val2 ..., val1+val2	<u>Sabiranje</u> push(pop() + pop());
24	<b>sub</b>	..., val1, val2 ..., val1-val2	<u>Oduzimanje</u> push(-pop() + pop());
25	<b>mul</b>	..., val1, val2 ..., val1*val2	<u>Množenje</u> push(pop() * pop());
26	<b>div</b>	..., val1, val2 ..., val1/val2	<u>Deljenje</u> x = pop(); push(pop() / x);
27	<b>rem</b>	..., val1, val2 ..., val1%val2	<u>Ostatak pri celobrojnem deljenju</u> x = pop(); push(pop() % x);
28	<b>neg</b>	..., val ..., - val	<u>Promena predznaka</u> push(-pop());
29	<b>shl</b>	..., val ..., val1	<u>Aritmetičko pomeranje ulevo</u> x = pop(); push(pop() << x);
30	<b>shr</b>	..., val ..., val1	<u>Aritmetičko pomeranje udesno</u> x = pop(); push(pop() >> x);
31	<b>inc</b>	b1, b2 ...	<u>Inkrementiranje</u> local[b1] = local[b1] + b2;

## Pravljenje objekata

32	<b>new</b>	s ..., adr	<u>Novi objekat</u> alocirati oblast od s bajtova; inicijalizovati oblast nulama; push(adr(oblast));
33	<b>newarray</b>	b ..., n ..., adr	<u>Novi niz</u> n = pop(); if (b==0) alocirati niz sa n elemenata veličine bajta; else if (b==1) alocirati niz sa n elemenata veličine reči; inicijalizovati niz nulama; push(adr(niz));

## Pristup nizu

34	<b>aload</b>	..., adr, index ..., val	<u>Load elementa niza</u> (+ provera indeksa) i = pop(); adr = pop()/4+1; push(heap[adr+i]);
35	<b>astore</b>	..., adr, index, val ...	<u>Store elementa niza</u> (+ provera indeksa) val = pop(); i = pop(); adr = pop()/4+1; heap[adr+i] = val;
36	<b>baload</b>	..., adr, index ..., val	<u>Load elementa niza bajtova</u> (+ provera indeksa) i = pop(); adr = pop()/4+1; x = heap[adr+i/4]; push(byte i%4 of x);
37	<b>bastore</b>	..., adr, index, val ...	<u>Store elementa niza bajtova</u> (+ provera indeksa) val = pop(); i = pop(); adr = pop()/4+1; x = heap[adr+i/4]; set byte i%4 in x; heap[adr+i/4] = x;
38	<b>arraylength</b>	..., adr ..., len	<u>Dohvatanje dužine niza</u> adr = pop(); push(heap[adr]);

## Operacije na steku

39	<b>pop</b>	..., val ...	<u>Skidanje elementa sa vrha steka</u> dummy = pop();
40	<b>dup</b>	..., val ..., val, val	<u>Udvajanje elementa na vrhu steka</u> x = pop(); push(x); push(x);
41	<b>dup2</b>	..., v1, v2 ..., v1, v2, v1, v2	<u>Udvajanje prva dva elementa na vrhu steka</u> y = pop(); x = pop(); push(x); push(y); push(x); push(y);

## Skokovi

Adresa skoka je relativna u odnosu na početak instrukcije skoka.

42	<b>jmp</b>	s	<u>Bezuslovni skok</u> pc = pc + s;
43..48	<b>j&lt;cond&gt;</b>	s ..., val1, val2 ...	<u>Uslovni skok</u> (eq, ne, lt, le, gt, ge) y = pop(); x = pop(); if (x cond y) pc = pc + s;

11

## Pozivi metoda (PUSH i POP se odnose na stek procedura)

49	<b>call</b>	s	<u>Poziv metode</u> PUSH(pc+3); pc := pc + s;
50	<b>return</b>		<u>Povratak iz metode</u> pc = POP();

51      **enter** b1, b2

Početak obrade metode

psize = b1; lsize = b2; // u rečima  
PUSH(fp); fp = sp; sp = sp + lsize;  
inicijalizovati akt. zapis svim  
nulama;  
for (i=psize-1; i>=0; i--) local[i] = pop();

52      **exit**

Kraj obrade metode

sp = fp; fp = POP();

**Ulaz/Izlaz**

53      **read**                      ...  
  ..., val

Operacija čitanja

readInt(x); push(x);  
// cita sa standardnog ulaza

54      **print**                      ..., val, width  
  ...

Operacija ispisa

width = pop(); writeInt(pop(), width);  
// vrsi ispis na standardni izlaz

55      **bread**                      ...  
  ..., val

Operacija čitanja bajta

readChar(ch); push(ch);

56      **bprint**                      ..., val, width  
  ...

Operacija ispisa bajta

width = pop(); writeChar(pop(), width);

**Ostalo**

57      **trap**                      b

Generiše run time grešku

zavisno od vrednosti b se ispisuje odgovarajuća  
poruka o grešci;  
prekid izvršavanja;

### B.3 Format predmetnog fajla

2 bajta: "MJ"

4 bajta: veličina koda u bajtovima

4 bajta: broj reči rezervisan za globalne  
podatke

4 bajta: mainPC: adresa  
metode *main()* relativna u  
odnosu na početak code  
oblasti memorije n  
bajtova: code oblast (n =  
veličina koda specificirana  
u header-u)

### B.4 Runtime greške

1 Nedostaje return iskaz u telu funkcije.