

CORSO DI LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE
PROVA SCRITTA DEL 30 MAGGIO 2023 .

Tempo a disposizione: ore 2.

Svolgere gli esercizi 1-4 e 5-8 su due fogli differenti.

- ✓ 1. Si dica cosa stampa il seguente frammento in uno pseudolinguaggio con passaggio per nome e scope statico

```
int x = 2;
void foo(name int y){
    int z=y;
    z = y;
    x = z+y;
    write(x);
}
{int x = 10;
  foo(x++);
  write(x);
}
```

- ✓ 2. Il linguaggio imperativo Pippo permette di usare solo variabili di tipo intero e i seguenti comandi: assegnamento, if, case, for "vero" (iterazione determinata). Non ammette ricorsione e non ammette comandi di allocazione (e deallocazione) esplicita della memoria. Si dica, motivando la risposta, qual'è la più semplice forma di gestione della memoria utilizzabile nell'implementazione di Pippo e se è possibile determinare staticamente la dimensione massima della memoria richiesta da un programma scritto in Pippo.

- ✓ 3. Si consideri il seguente frammento di codice scritto in uno pseudo-linguaggio che usa scoping statico implementato mediante display.

```
{int x = 0;
  int A(reference int y) {
    int x =2;
    y=y+1;
    return B(y)+x;
  }
  int B(reference int y){
    int C(reference int y){
      int x = 3;
      return A(y)+x+y;
    }
    if (y==1) return C(x)+y;
    else return x+y;
  }
  write (A(x));
}
```

Si dia graficamente la situazione del display e della pila dei record di attivazione al momento in cui il controllo entra per la *seconda* volta nella funzione A. Per ogni record di attivazione si dia solo il valore del campo destinato a salvare il valore precedente del display.

4. Si consideri il seguente frammento in uno pseudolinguaggio parametri di ordine superiore:

```
{void foo (int f(), int n){
  int m = 10;
  int fie(){
    write(n,m);
  }
  if (n==0) f();
  else {m = 30;
        foo(fie,0);
      }
}
int g(){
  write(10);
}
foo(g,1);
}
```

Si dica cosa stampa il frammento con scope dinamico e shallow binding.

5. In un linguaggio con passaggio per riferimento e supporto al polimorfismo di sottotipo e parametrico, sono dati i seguenti tipi per cui vale la relazione di sottotipaggio <: nelle seguenti direzioni: Mammal <: Animal, Lion <: Carnivore <: Mammal e Giraffe <: Herbivore <: Mammal. Viene inoltre definito il contenitore polimorfo Cage[T] dotato delle operazioni add: T -> () e remove: () -> T, con T parametro di tipo. Il linguaggio offre l'istruzione new per creare una nuova istanza di un tipo e supporta sottotipi parametrici con la notazione T[? <: S] e T[? :> S] per indicare la relazione di sottotipaggio del tipo parametrico ? rispetto ad un tipo concreto S.

Nel codice sottostante, indicare quali istruzioni sono errate e spiegare brevemente perchè.

```
Cage[ ? :> Carnivore ] cage1 = new Cage[ Mammal ](); // I1
Cage[ ? <: Mammal ] cage2 = new Cage[ Carnivore ](); // I2
Cage[ ? <: Herbivore ] cage3 = new Cage[ Giraffe ](); // I3
cage1.add( new Lion() ); // I4
Mammal a1 = cage2.remove(); // I5
cage1.add( new Giraffe() ); // I6
cage2.add( cage1.remove() ); // I7
cage2.add( a1 ); // I8
Herbivore a2 = cage3.remove(); // I9
cage2 = cage3; // I10
cage3.add( a2 ); // I11
cage1.add( cage3.remove() ); // I12
```

6. Si assuma di avere un linguaggio con passaggio per riferimento e con garbage collection mediante contatori dei riferimenti. Dato il seguente frammento di codice, indicare, insieme ad una breve spiegazione del ragionamento seguito, i valori dei contatori dei riferimenti dei tre oggetti al termine dell'esecuzione dell'ultima istruzione.

```
struct Elem {
    Elem next;
}

f(){
    Elem a = new Elem(); // OGG1
    Elem b = new Elem(); // OGG2
    b.next = a;
    a.next = b;
    Elem c = new Elem(); // OGG3
    c.next = a;
    a.next.next = a.next;
    c.next.next = a;
    return c;
}

Elem d = f()
```

7. Si consideri un linguaggio nel quale le eccezioni vengono sollevate con l'istruzione `throw E` e vengono gestite coi blocchi `try{ ... } catch E { ... }`. Il linguaggio ha scoping statico per tutti i nomi, eccezioni comprese. Nel frammento sotto, si assuma che l'eccezione `MyException` sia visibile a tutto il blocco. I valori `ListInt` si creano con l'istruzione `new`, includono nuovi elementi con l'operazione `add: int -> ()`, ottengono il numero di elementi contenuti con `size: () -> int` e ritornano un elemento ad una posizione specifica (di input) con `get: int -> int throws MyException`, dove, se l'elemento non esiste, `get` lancia l'eccezione `MyException`. Cosa stampa (tramite l'operazione `print`, che ad esempio, stampa una lista con gli elementi 1,2,3 come `[1,2,3]`) il seguente frammento? Spiegare brevemente il ragionamento dietro la risposta.

```
ListInt p( ListInt i, ListInt t ) throws MyException {
    t.add( i.get( 0 ) );
    try {
        for ( int j = 0; j < i.size(); j++ ) {
            t.add( i.get( j ) + i.get( j+1 ) );
        }
    } catch ( MyException ){}
    t.add( i.get( i.size() - 1 ) );
    return t;
}
```

```
void g( ListInt i ) throws MyException {
    print( i );
    if( i.size() > 1 && i.size() < 5 ){
        try { g( p( i, new ListInt() ) ); }
        catch ( MyException ){}
    } else { throw MyException; }
}
```

```
f( ListInt ls ) throws MyException {
    ls.add( 1 );
    try { g( ls ); }
    catch ( MyException ){ f( ls ); }
}
```

```
f( new ListInt() )
```

8. Il seguente programma è scritto in un linguaggio ad oggetti con indizzamento dinamico dei metodi e statico delle variabili e dove `A extends B` significa che `B` è una sottoclasse di `A`. Indicare cosa stampa (tramite l'istruzione `print`) il programma e perchè (anche rappresentando quali meccanismi del linguaggio sono interessati).

```
class A {
    int x = 4;
    int m() { x=x+1; return x; }
}
class B extends A {
    int x = 6;
    int m() { x=x+2; return x; }
}
A x = new B();
print( x.x + x.m() );
```