

FUNZIONI: IL MODELLO A RUN-TIME

- ***Ogni volta che viene invocata una funzione***
 - si crea di una nuova attivazione (istanza) del servitore
 - viene allocata la memoria per i parametri e per le variabili locali
 - si effettua il passaggio dei parametri
 - si trasferisce il controllo al servitore
 - si esegue il codice della funzione

IL MODELLO A RUN-TIME: ENVIRONMENT

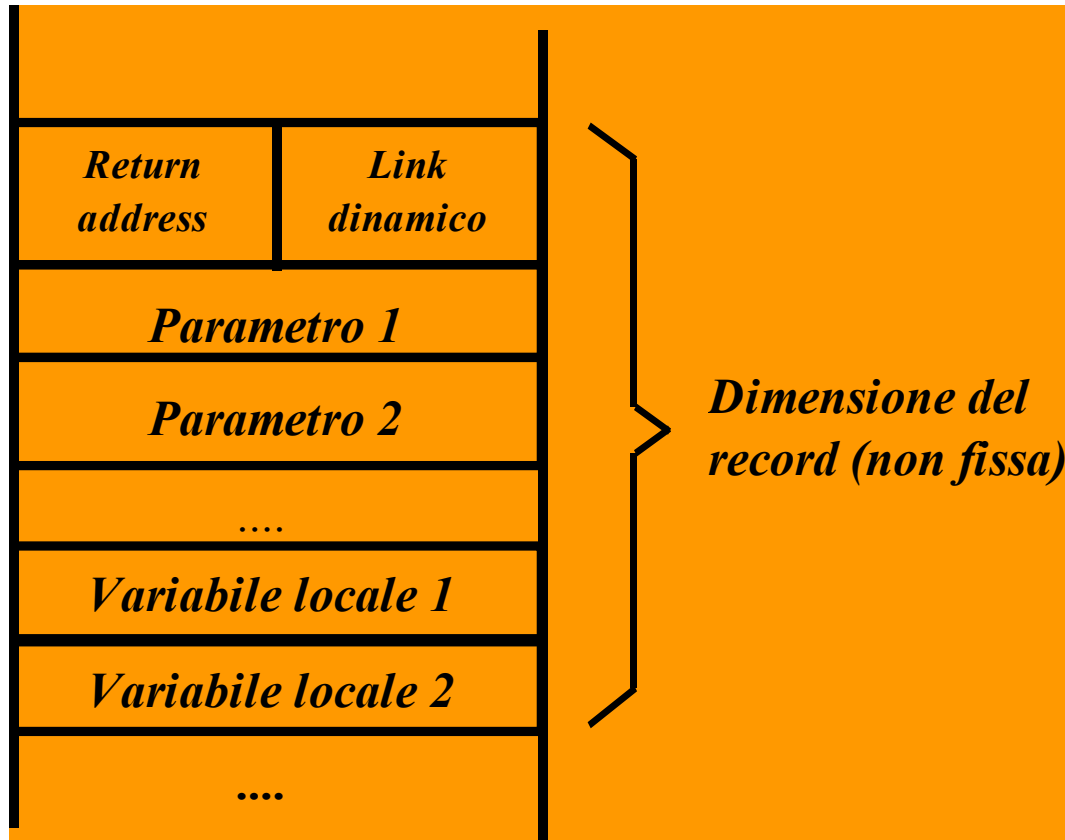
- La definizione di una funzione introduce un *nuovo binding* nell'environment in cui la funzione è definita (C: *global environment*)
- Al momento dell'*invocazione*, si crea un *nuovo environment*
 - viene creata una struttura dati che contiene i *binding* dei parametri e degli identificatori definiti localmente alla funzione detta **RECORD DI ATTIVAZIONE**

RECORD DI ATTIVAZIONE

È il “*mondo della funzione*”: *contiene tutto ciò che ne caratterizza l’esistenza*

- i **parametri** ricevuti
- le **variabili locali**
- l'**indirizzo di ritorno (*Return address RA*)** che indica il punto a cui tornare (nel codice del cliente) al termine della funzione, per permettere al cliente di proseguire una volta che la funzione termina
- un **collegamento al record di attivazione del cliente (*Link Dinamico DL*)**

RECORD DI ATTIVAZIONE



RECORD DI ATTIVAZIONE

- Rappresenta il “*mondo della funzione*”: *nasce e muore con essa*
 - è creato al momento della invocazione di una funzione
 - permane per tutto il tempo in cui la funzione è in esecuzione
 - è distrutto (*deallocato*) al termine dell’esecuzione della funzione stessa.
- Ad ogni chiamata di funzione viene *creato un nuovo record, specifico per quella chiamata di quella funzione*
- La dimensione del record di attivazione
 - varia da una funzione all’altra
 - *per una data funzione, è fissa e calcolabile a priori*

RECORD DI ATTIVAZIONE

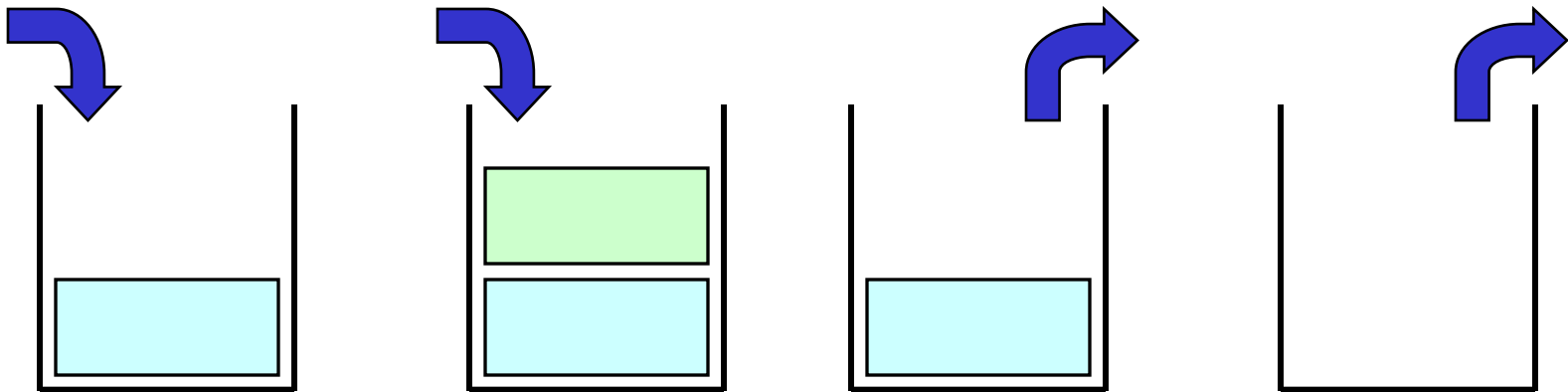
- *Funzioni che chiamano altre funzioni* danno luogo a una *sequenza* di record di attivazione
 - allocati secondo l'ordine delle chiamate
 - deallocati in ordine inverso
- La sequenza dei link dinamici costituisce la cosiddetta *catena dinamica*, che rappresenta *la storia delle attivazioni* (“*chi ha chiamato chi*”)

RECORD DI ATTIVAZIONE

- Per catturare la semantica delle chiamate annidate (una funzione che chiama un'altra funzione che...), l'area di memoria in cui vengono allocati i record di attivazione deve essere gestita come una pila

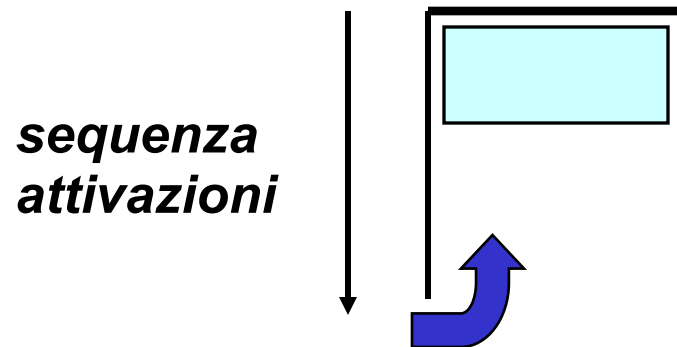
STACK

Una struttura dati gestita con politica LIFO (Last In, First Out - l'ultimo a entrare è il primo a uscire)

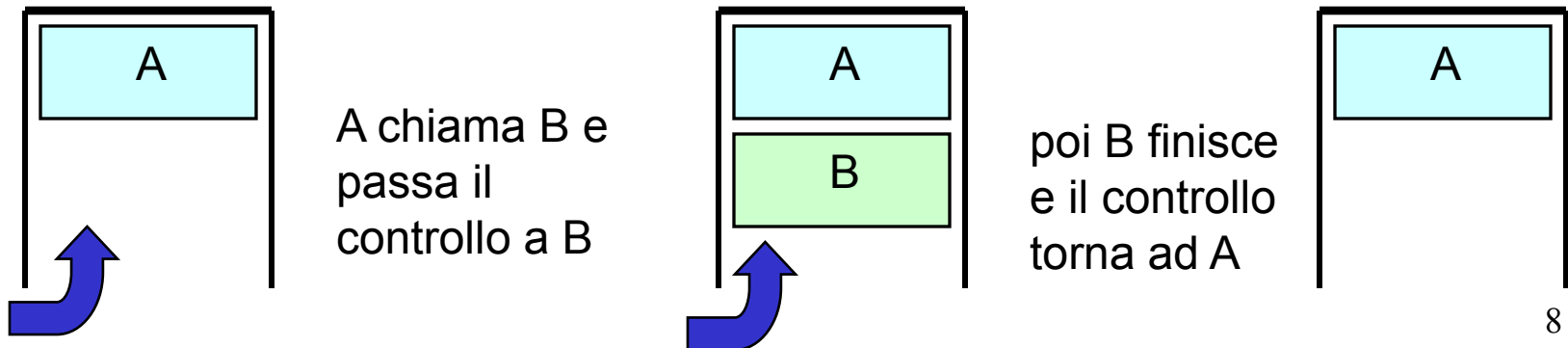


RECORD DI ATTIVAZIONE

- Normalmente lo STACK dei record di attivazione si disegna nel modo seguente



- Quindi, se la funzione A chiama la funzione B lo stack evolve nel modo seguente



RECORD DI ATTIVAZIONE

Il valore di ritorno calcolato dalla funzione può essere *restituito al cliente* in due modi:

- **inserendo un apposito “slot” nel record di attivazione**
 - il cliente deve copiarsi il risultato da qualche parte *prima* che il record venga distrutto
- **tramite un registro della CPU**
 - soluzione più semplice ed efficiente, privilegiata ovunque possibile.

ESEMPIO DI CHIAMATE ANNIDATE

Programma:

```
int R(int A) { return A+1; }
int Q(int x) { return R(x); }
int P(void) { int a=10; return Q(a); }
int main()
    { int x = P(); return 0; }
```

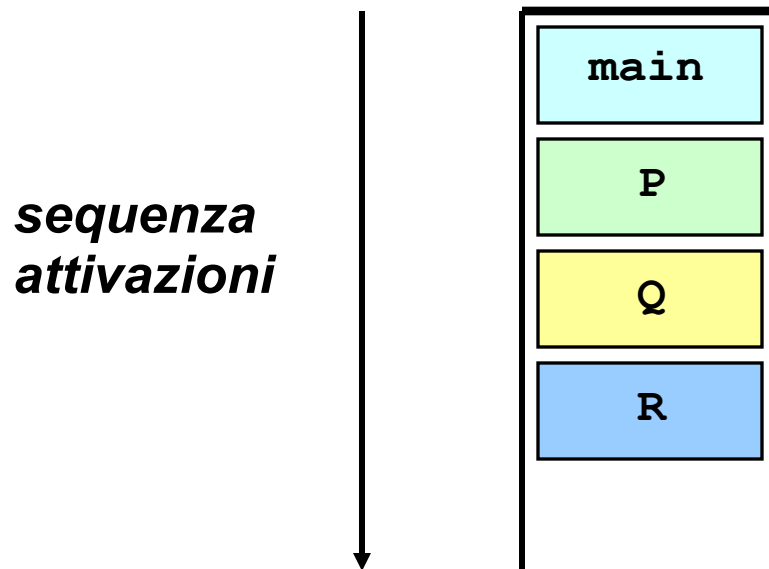
Sequenza chiamate:

S.O. → main → P() → Q() → R()

ESEMPIO DI CHIAMATE ANNIDATE

Sequenza chiamate:

`S.O. → main → P () → Q () → R ()`



ESEMPIO: FATTORIALE

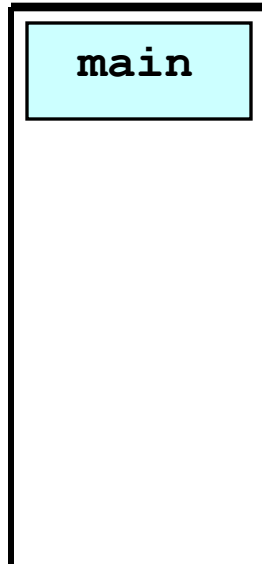
```
int fact(int n) {  
    if n<=0 return 1;  
    else return n*fact(n-1);  
}
```

```
int main() {  
    int x, y;  
    x = 2;  
    y = fact(x);  
    return 0;  
}
```

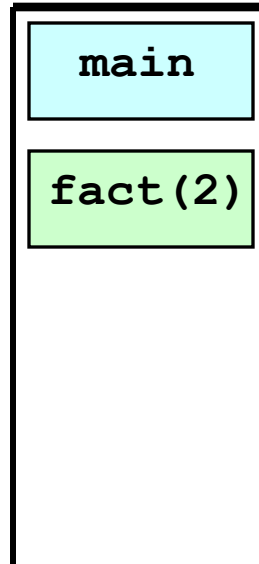
NOTA: Anche il
`main()` e' una funzione

ESEMPIO: FATTORIALE

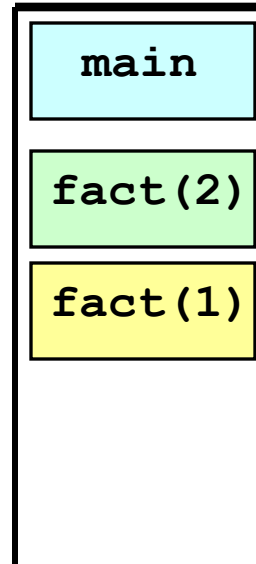
Situazione all'inizio
dell'esecuzione del
`main()`



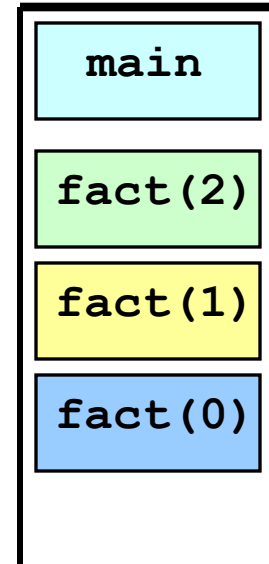
Il `main()`
chiama
`fact(2)`



`fact(2)`
chiama
`fact(1)`

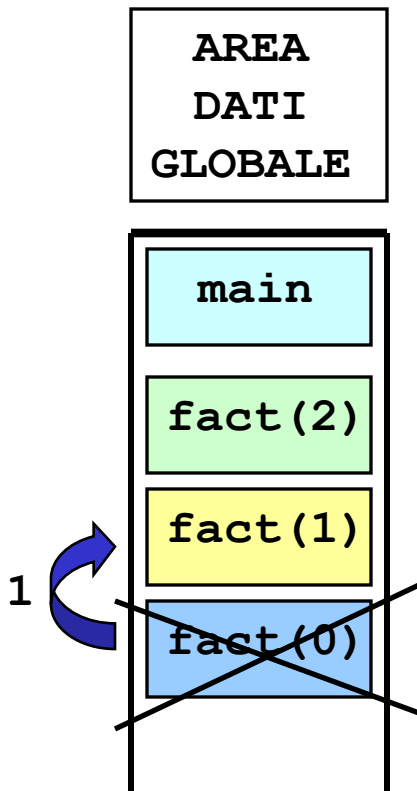


`fact(1)`
chiama
`fact(0)`

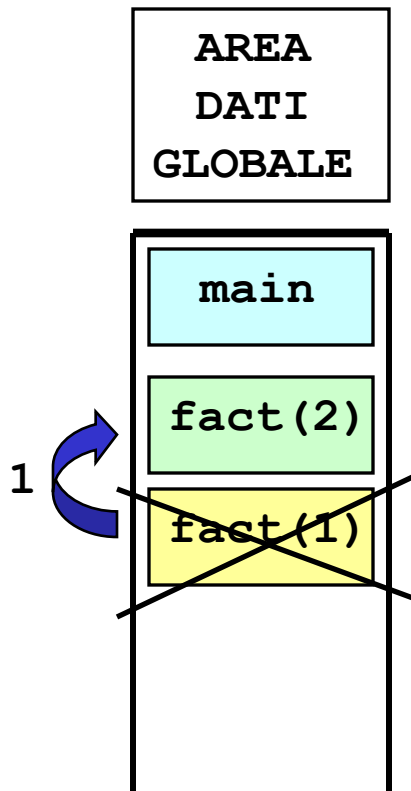


ESEMPIO: FATTORIALE

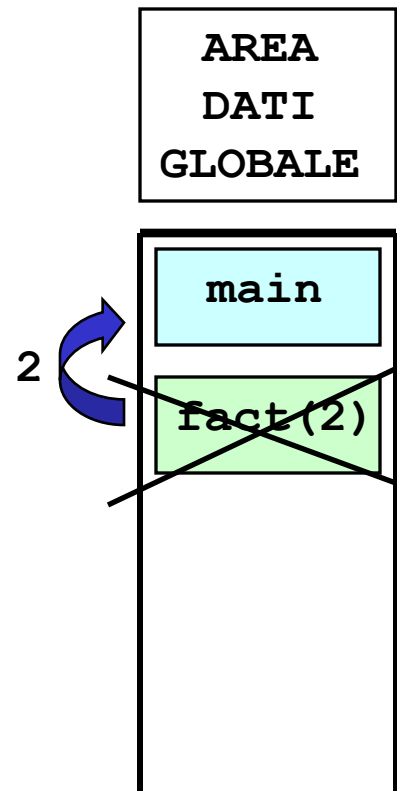
`fact(0)` termina restituendo il valore 1. Il controllo torna a `fact(1)`



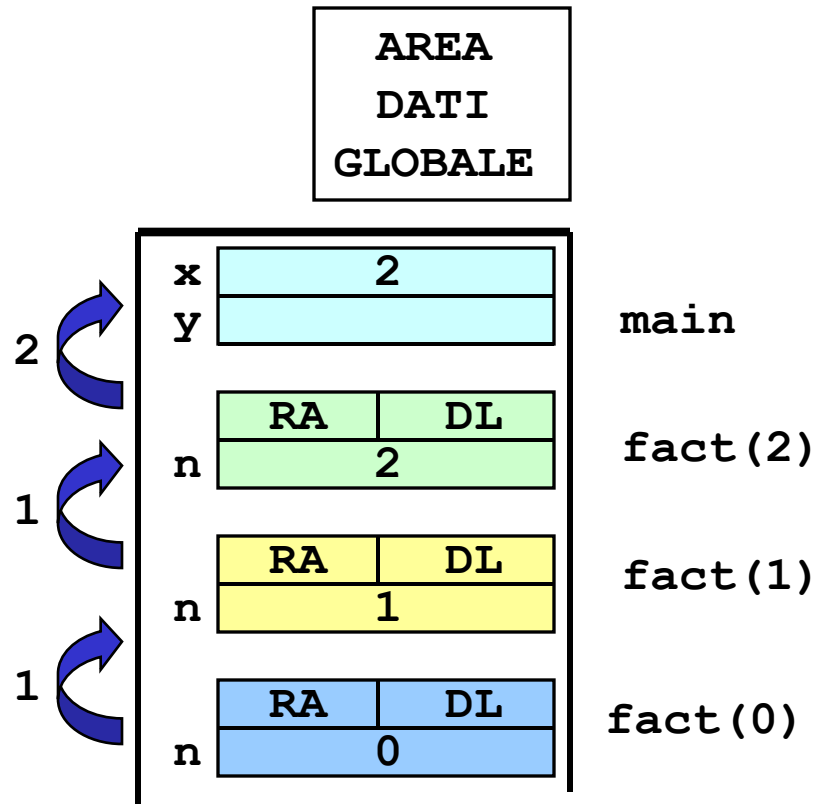
`fact(1)` effettua la moltiplicazione e termina restituendo il valore 1. Il controllo torna a `fact(2)`



`fact(1)` effettua la moltiplicazione e termina restituendo il valore 2. Il controllo torna al `main()`



RECORD DI ATTIVAZIONE IN DETTAGLIO



SI RICORDA CHE ...

nei processi computazionali ricorsivi ogni funzione che effettua una chiamata ricorsiva deve aspettare il risultato del servitore per effettuare operazioni su questo e poi può terminare.

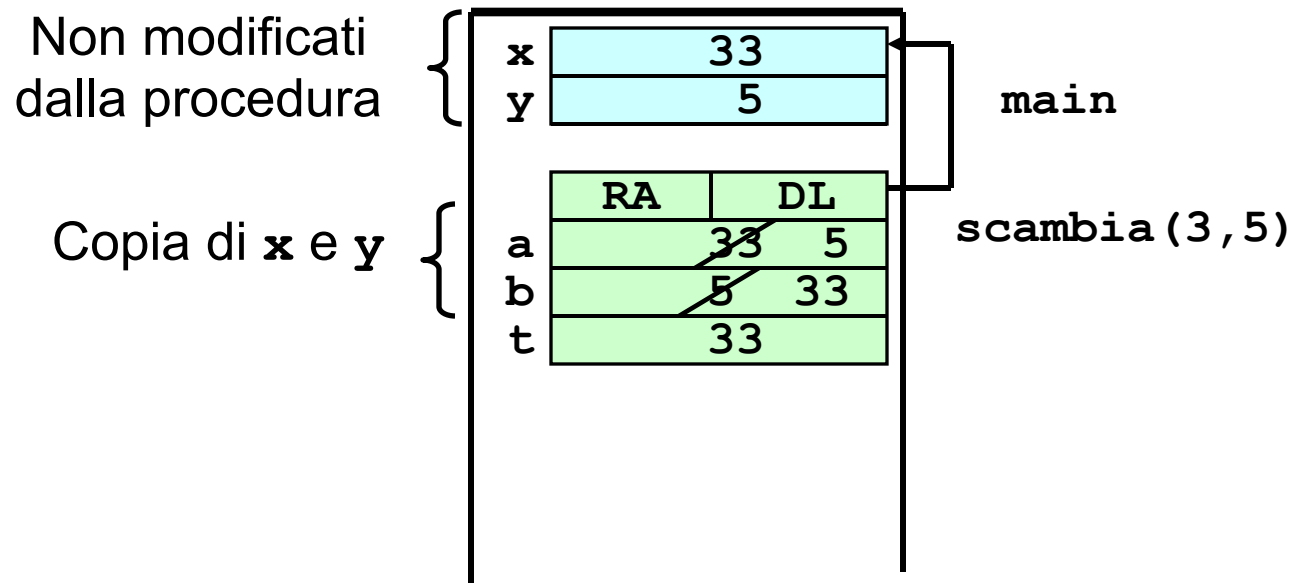
REALIZZARE IL PASSAGGIO PER RIFERIMENTO IN C

```
void scambia(int* a, int* b) {  
    int t;  
    t = *a;  *a = *b;  *b = t;  
}
```

```
int main() {  
    int y = 5, x = 33;  
    scambia(&x, &y);  
    printf("%d , %d", x, y);  
    return 0;}  
}
```


ESEMPIO: RECORD DI ATTIVAZIONE

Caso del passaggio *per valore*:



ESEMPIO: RECORD DI ATTIVAZIONE

Caso del passaggio *per riferimento*:

