

Dat typer og typesjekking

- Om typer generelt
 - Hva er typer?
 - Statisk og dynamisk typing
 - Hvordan beskrive typer syntaktisk?
 - Hvordan lagre dem i kompilatoren?
- Gjennomgang av noen typer
 - Grunntyper
 - Type-konstruktører
 - Verdisett og operasjoner
 - Lagring under utførelse (mer i kap 7)
 - Run-time tester og spesielle problemer: array/record/union/peker/...
- Hva vil det si at to variableuttrykk har samme type?
- Hvordan utføre selve type-sjekkingen?

Generelt om typer

- Hva er en type
 - En mengde verdier
 - Assosierte operasjoner

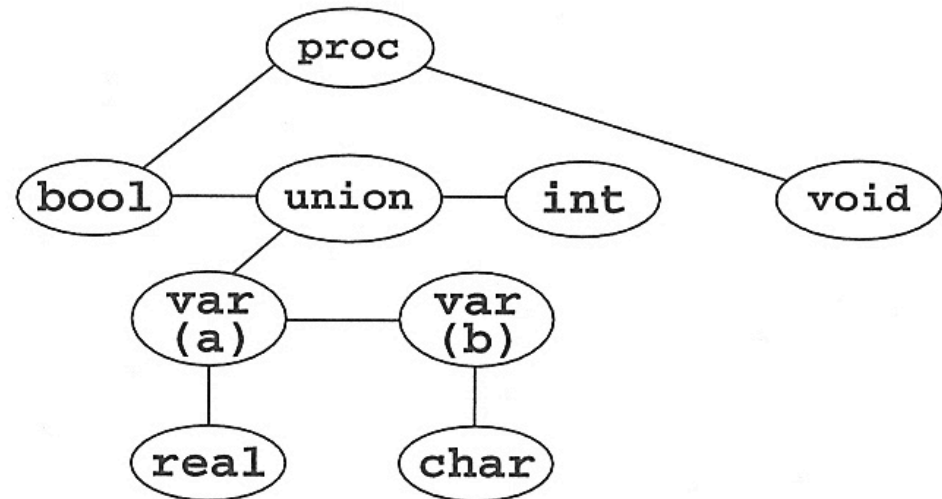
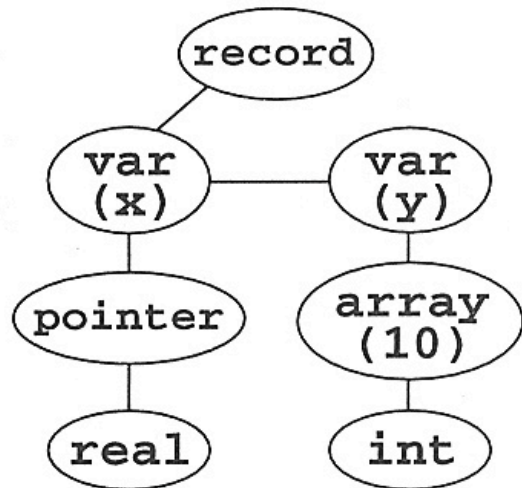
```
integer          +, -, *, /, ...
real            +, -, *, /, ...
array[0..9] of real  a[i+2]
record
  integer i;      r.x
  real x
end
```

- Statisk/dynamisk typing
- Hvordan beskrive en type i et program:
 - Bygge opp type-uttrykk
 - Kan lagres i kompilatoren som abstrakt syntakstre
 - Blad-nodene er grunntyper
 - Indre noder er type-konstruktører
- Kan man gi typer egne navn (type deklarasjoner)?

Type-uttrykk representert som (abstrakt) syntakstre

```
proc(bool,union a:real; b:char end,int):void
```

```
record  
  x: pointer to real;  
  y: array [10] of int  
end
```

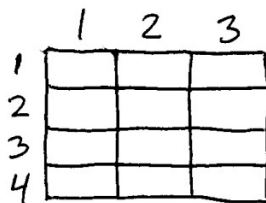


Array

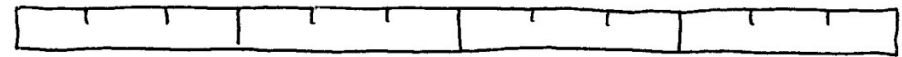
```
array [<indekstyp>] of <komponent-type>
```

- Verdier: Mengden av funksjoner fra indeks-typen til komponent-typen
- Indekstypen:
 - Bare heltal, fra ...til?
 - Andre typer: oppramstyper, character
- Operasjoner: indeksering $A[i+2]$
- Ting å tenke på
 - Indeksering uten for grensene
 - Er grensene kompilator-kjente?
- Implementasjon
 - En-dimensjonale
 - To og flere dimensjoner

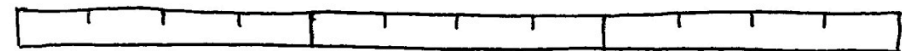
```
array [1..4] of array [1..3] of real  
array [1..4, 1..3] of real
```



Vanlig



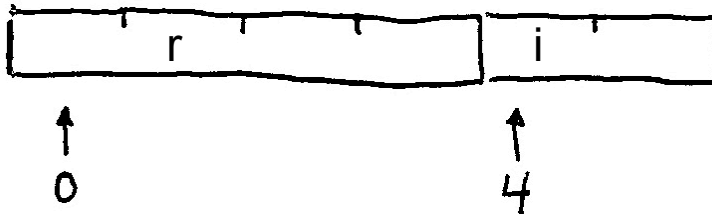
Fortran



Record/Struct

```
struct {  
    real r;  
    int i  
}
```

- Verdier: Alle verdier av det tilsvarende kartesiske product (real * int)
- Operasjoner: attributt aksess (dot-notasjon) $x.i$
- Ting å tenke på: Lite
- Implementasjon
 - Layout der attributene ligger etter hverandre

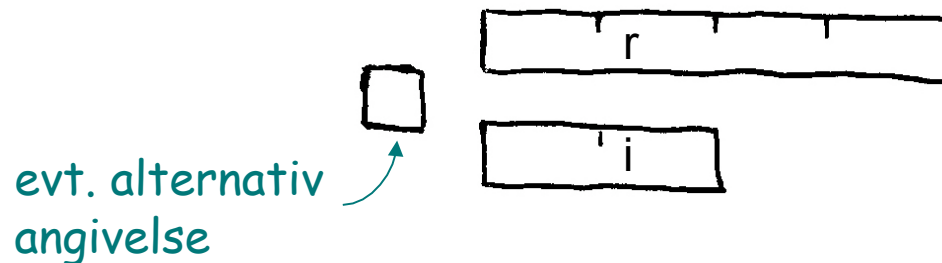


- Attributene får faste relativadresse, som gjør attributt-aksess enkelt

Union-typer

```
union {  
    real r;  
    int i  
}
```

- Verdier: Unionen av alle par (variant, verdi af tilhørende type)
- Operasjon: aksess (dot-notasjon) `u.i`
- Ting å tenke på
 - Hvordan sikre at verdier settes inn og leses av som samme alternativ?
 - Mange språk overlater det til brukeren
 - Pascal har variant-record med angivelse av alternativ
 - Hva med klasser/subklasser?
- Implementasjon



- Alle alternativer får samme relativ-adresse, gjerne 0

Variant record

```
record case isReal: boolean of
  true:(r: real);
  false:(i: integer);
end;
```

```
record case boolean of
  true:(r: real);
  false:(i: integer);
end;
```

Peker-typer

<code>^ integer</code> <code>integer*</code>	Pascal C
---	---------------------------

- Verdier: Adresser til objekter/verdier av den aktuelle typen
- Operasjoner: dereferencing, dvs objektet/verdien som det pekes til

```
var a: ^integer;  
var b: integer  
...  
a:= &i    eller a:= new integer;  
b:= a^ + b;
```

Avh. av språket blir dereferencing ofte forenklet og slått sammen med dot-notasjon

- Ting å tenke på
 - Må test på none (nil, null, ...)
 - Fri peking til variable kan gi problemer i blokk-strukturerte språk

Peker-typer, eksempel

```
{
  ^int a;
  int b;
  void p(){
    int c;
    ...
    a = &c;
    ...
  }
  ...
  P();
  ...
  b = a^ + 1
}
```

Flere kall som
bruker samme
areal som P()

- Løsning: gjør forskjell på
 - Vanlige deklarerte variable (på stakken)
 - Variable generert ved 'new' (på heapen)
 - Og, det er bare den siste typen man kan ha pekere til

Funksjon/prosedyre/metode/subrutine

- Generelt kan man lage en type av heading på en funksjon

```
var f: procedure (integer): integer;
```

Modula 2

```
int (*f) (int)
```

C

- Verdier
 - Alle funksjons-deklarasjoner (med setninger) som stemmer med headingen.
- Ting å tenke på
 - Vanlige prosedyre/funksjons-deklarasjoner er da å betrakte som konstanter av denne typen
 - Problemer med blokk-struktur og helt frie prosedyre-variable

Funksjon/..., eksempel

```
program
  var pv: procedure (integer);

  procedure Q();
    var a: integer;
    procedure P(integer i)
      a := a + i;
    end;
    ...
    pv := p
    ...
  end;
  ...
  Q();
  pv(3);
end
```

'a' finnes ikke

Men:
Prosedyrer som
parametre til
prosedyrer gir ingen
slike problemer

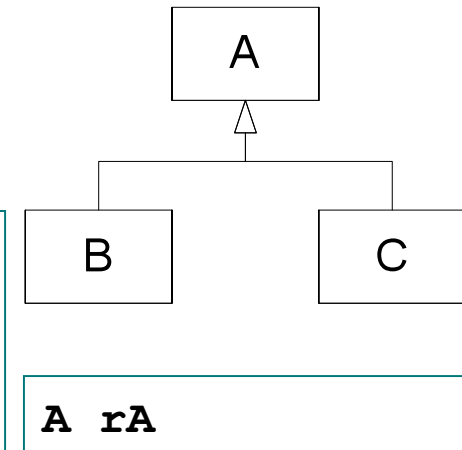
Klasser og subklasser

- Som *type* brukes klasser mest til å type pekere

```
class A {  
    int i;  
    void f()  
    {...}  
}
```

```
class B  
extends A {  
    int i;  
    void f()  
    {...}  
}
```

```
class C  
extends A {  
    int i;  
    void f()  
    {...}  
}
```



- Klasser ligner på records, med følgende tillegg
 - Kan ha lokale metoder/prosedyrer/funksjoner
 - Kan ha subklasser
 - Objekter kan ofte bare dannes dynamisk, og ingen peking inn i stakken
 - Polymorfi: A-pekere kan også peke til B-objekter og til C-objekter
 - To aksess-måter ved 'rA.id'
 - Vanlig (ikke-virtuell): rA.i og rA.f() gir begge i og f i A, uavh. av hva rA peker på
 - Virtuell aksess: rA.f() gir f i klassen for det aktuelle objekt, som rA peker på
 - Spesielle problemer: merkelig få

Rekursive datatyper

`datatype intBST = Nil | Node of int*intBST*intBST`

ML

```
struct intBST
{ int isNull;
  int val;
  struct intBST left,right;
};
```

C

```
struct intBST
{ int val;
  struct intBST *left,*right;
};
typedef struct intBST * intBST;
```

```
typedef struct intBST * intBST;
struct intBST
{ int val;
  intBST left,right;
};
```

Når er to typer like?

```
var a,b:  
  record  
    int i;  
    double d  
  end
```

```
var c: record  
  int i;  
  double d  
end
```

```
typedef idRecord:record  
  int i;  
  double d  
end
```

```
var d: idRecord;  
var e: idRecord;
```

```
a:= c;      a:= b  
a:= d;      d:= e
```

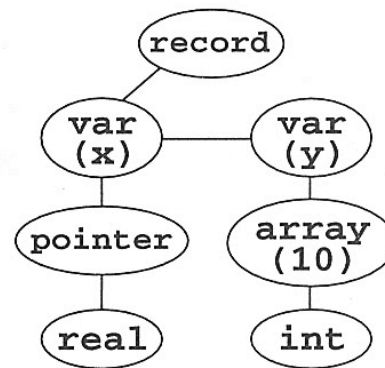
- Avgjørende: Finnes det en type-definisjon?
 - Om ikke: Må bruke struktur-likhet
 - Om de finnes: Kan kreve full navnelikhet, eller en blanding

Eksempel I

- Grammatikk uten typedef, med strukturelikhet av typer

```
record
  x: pointer to real;
  y: array [10] of int
end
```

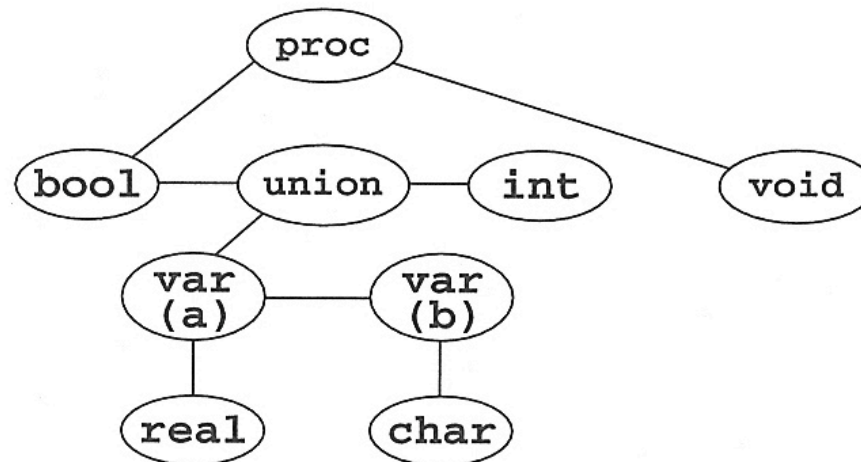
$var\text{-decls} \rightarrow var\text{-decls} ; var\text{-decl} \mid var\text{-decl}$
 $var\text{-decl} \rightarrow id : type\text{-exp}$
 $type\text{-exp} \rightarrow simple\text{-type} \mid structured\text{-type}$
 $simple\text{-type} \rightarrow int \mid bool \mid real \mid char \mid void$
 $structured\text{-type} \rightarrow array [num] of type\text{-exp} \mid$
 $record var\text{-decls} end \mid$
 $union var\text{-decls} end \mid$
 $pointer to type\text{-exp} \mid$
 $proc(type\text{-exps }) type\text{-exp}$
 $type\text{-exps} \rightarrow type\text{-exps} , type\text{-exp} \mid type\text{-exp}$



Eksempel II

1 2 3

```
proc(bool, union a:real; b:char end, int):void
```




```

function typeEqual ( t1, t2 : TypeExp ) : Boolean;
var temp : Boolean ;
    p1, p2 : TypeExp ;
begin
  if t1 and t2 are of simple type then return t1 = t2
  else if t1.kind = array and t2.kind = array then
    return t1.size = t2.size and typeEqual ( t1.child1, t2.child1)
  else if t1.kind = record and t2.kind = record
    or t1.kind = union and t2.kind = union then
    begin
      p1 := t1.child1 ;
      p2 := t2.child1 ;
      temp := true ;
      while temp and p1 ≠ nil and p2 ≠ nil do
        if p1.name ≠ p2.name then
          temp := false
        else if not typeEqual ( p1.child1 , p2.child1 )
          then temp := false
        else begin
          p1 := p1.sibling ;
          p2 := p2.sibling ;
        end;
      return temp and p1 = nil and p2 = nil ;
    end
  else if t1.kind = pointer and t2.kind = pointer then
    return typeEqual ( t1.child1 , t2.child1 )
  else if t1.kind = proc and t2.kind = proc then
    begin
      p1 := t1.child1 ;
      p2 := t2.child1 ;
      temp := true ;
      while temp and p1 ≠ nil and p2 ≠ nil do
        if not typeEqual ( p1.child1 , p2.child1 )
          then temp := false
        else begin
          p1 := p1.sibling ;
          p2 := p2.sibling ;
        end;
      return temp and p1 = nil and p2 = nil
        and typeEqual ( t1.child2 , t2.child2 )
    end
  else if t1 and t2 are type names then
    return typeEqual(getTypeExp(t1), getTypeExp(t2))
  else return false ;
end ; (* typeEqual *)

```

Test av om to typer er like (struktur-likhet)

Navne-likhet

- Alle typer må gis navn, og type-likhet krever samme navn

```
record
  x: pointer to real;
  y: array [10] of int
end
```

```
t1 = pointer to real;
t2 = array [10] of int;
t3 = record
  x: t1;
  y: t2
end
```

```
var-decls → var-decls ; var-decl | var-decl
var-decl → id : simple-type-exp
type-decls → type-decls ; type-decl | type-decl
type-decl → id = type-exp
type-exp → simple-type-exp | structured-type
simple-type-exp → simple-type | id
simple-type → int | bool | real | char | void
structured-type → array [num] of simple-type-exp |
  record var-decls end |
  union var-decls end |
  pointer to simple-type-exp |
  proc ( type-exps ) simple-type-exp
type-exps → type-exps , simple-type-exp | simple-type-exp
```

} type-dekl

```
function typeEqual ( t1, t2 : TypeExp ) : Boolean;
var temp : Boolean ;
  p1, p2 : TypeExp ;
begin
  if t1 and t2 are of simple type then
    return t1 = t2
  else if t1 and t2 are type names then
    return t1 = t2
  else return false ;
end;
```

Bare navnelikhet (eller samme basalttype) gir likhet

Struktur-likhet, hvor man også tillater navn

```
else if t1 and t2 are type names then  
    return typeEqual(getTypeExp(t1), getTypeExp(t2))
```

tilføyes som siste alternativ
i struktur-likhets-testen

Da skal her *t1* og *t2* være samme typen:

```
t1 = record  
    x: int;  
    t: pointer to t2;  
end;
```

```
t2 = record  
    x: int;  
    t: pointer to t1;  
end;
```

NB: Når man kommer
til samme rekursive
kallet som man er inne
i må man si at det er
OK

Type-deklarasjon ekvivalens

- type alias (Pascal, C)

```
t2 = t1;
```

```
t1 = int;  
t2 = int
```

```
t1 = array [10] of int;  
t2 = array [10] of int;  
t3 = t1;
```

Sjekking av type-riktighet for uttrykk, program, etc

program \rightarrow *var-decls ; stmts*

var-decls \rightarrow *var-decls ; var-decl | var-decl*

var-decl \rightarrow **id** : *type-exp*

type-exp \rightarrow **int** | **bool** | **array** [**num**] **of** *type-exp*

stmts \rightarrow *stmts ; stmt | stmt*

stmt \rightarrow **if** *exp* **then** *stmt* | **id** := *exp*

exp \rightarrow *exp* + *exp* | *exp* **or** *exp* | *exp* [*exp*]

Sjekking av type

Grammar Rule	Semantic Rules
$var_decl \rightarrow id : type_exp$	$insert(id.name, type_exp.type)$
$type_exp \rightarrow int$	$type_exp.type := integer$
$type_exp \rightarrow bool$	$type_exp.type := boolean$
$type_exp_1 \rightarrow array$ $[num] \text{ of } type_exp_2$	$type_exp_1.type :=$ $makeTypeNode(array, num.size,$ $type_exp_2.type)$
$stmt \rightarrow if \ exp \ then \ stmt$	if not $typeEqual(exp.type, boolean)$ then $type_error(stmt)$
$stmt \rightarrow id := exp$	if not $typeEqual(lookup(id.name),$ $exp.type)$ then $type_error(stmt)$
$exp_1 \rightarrow exp_2 + exp_3$	if not ($typeEqual(exp_2.type, integer)$ and $typeEqual(exp_3.type, integer)$) then $type_error(exp_1)$; $exp_1.type := integer$
$exp_1 \rightarrow exp_2 \text{ or } exp_3$	if not ($typeEqual(exp_2.type, boolean)$ and $typeEqual(exp_3.type, boolean)$) then $type_error(exp_1)$; $exp_1.type := boolean$
$exp_1 \rightarrow exp_2 [exp_3]$	if $isArrayType(exp_2.type)$ and $typeEqual(exp_3.type, integer)$ then $exp_1.type := exp_2.type.child1$ else $type_error(exp_1)$
$exp \rightarrow num$	$exp.type := integer$
$exp \rightarrow true$	$exp.type := boolean$
$exp \rightarrow false$	$exp.type := boolean$
$exp \rightarrow id$	$exp.type := lookup(id.name)$

Her er rekkefølgen
ventre -> høyre viktig

Kunne også ha
- record
- pointer
- ...

NB: Må initialisere
type-attributtet til
'error'. Forsøker å
unngå følgefeil.

Gir nå typen på
gjeldende dekl av
dette navnet

Kommentarer til tabell 6.10

- Bruker synboltabell, som man setter inn i (men forblir samme tabell)
- Mer realistisk enn i tabell 6.9. Der ga en innsetting en helt ny tabell
- Til gjengjeld blir rekkefølge viktig: Den følger ikke av noen avhengighetsgraf f.eks. for insert(...)
- Rekkefølge: dybde-først, venstre -> høyre
- Attributter
 - exp: type
 - type-exp: type
- Funksjoner
 - Insert(navn,type) ---
 - typeEqual(type1, type2) boolean
 - Lookup(navn) type
 - Type-error(tre-node) ---
 - Skriver ut feilmelding, med mindre et subtre har type=error

Diverse

- Overloading
 - Vanlig for standard-operasjonene
 - Ved egen def. av funksjoner
 - Implementasjon: to greie muligheter
 - Legge parametertypene inni navnet
 - La lookup levere en mengde med alternativer
- Type-konvertering
 - Kan gi problemer sammen med overloading
- Polymorfisme

```
procedure max (x,y: integer): integer;  
procedure max (x,y: real): real;
```

```
void f(int i, double d)  
void f(double d, int i)
```

```
f(i1,i2)
```

```
procedure swap (var x,y: anytype);
```

```
var x,y: integer;  
    a,b: char;  
    . . .  
swap(x,y);  
swap(a,b);  
swap(a,x);
```

```
procedure(var anytype, var anytype): void
```