



AA 2016-2017

21. Controllo di sequenza: espressioni e comandi



Espressioni in sintassi astratta

- ✎ Alberi etichettati
 - nodi
 - ✓ applicazioni di funzioni (operazioni primitive)
 - ✓ i cui operandi sono i sottoalberi
 - foglie
 - ✓ costanti o variabili (riferimenti a dati)
- ✎ Consideriamo solo espressioni pure, che non contengono
 - definizioni di funzione
 - applicazioni di funzione
 - introduzione di nuovi nomi (blocco)
- ✎ L'unico problema semantico interessante che riguarda la valutazione di espressioni pure è quello della regola di valutazione

Operazioni primitive



- ✎ Le operazioni primitive sono in generale **funzioni parziali**
 - indefinite per alcuni valori degli input
 - ✓ errori “hardware”: overflow, divisione per zero
 - ✓ errori rilevati dal supporto a run time: errori di tipo a run time, accessi errati ad array, accessi a variabili non inizializzate, esaurimento memoria libera
 - nei linguaggi moderni tutti questi casi provocano il sollevamento di una eccezione, che può essere catturata ed eventualmente gestita
- ✎ Alcune operazioni primitive sono **funzioni non strette**
 - una funzione è non stretta sul suo i -esimo operando se ha un valore definito quando viene applicata a una n -upla di valori, di cui l' i -esimo valore è indefinito

Regole di valutazione



- ⌘ **Regola interna**
 - prima di applicare l'operatore, si valutano le sottoespressioni
- ⌘ **Regola esterna**
 - è l'operatore che richiede la valutazione delle sottoespressioni
- ⌘ Le due regole di valutazione possono dare semantiche diverse
 - se qualcuna delle sottoespressioni ha valore "indefinito"
 - ✓ errore, non terminazione, sollevamento di una eccezione, ...
 - e l'operatore è non stretto in quell'argomento, la regola esterna può calcolare comunque un valore, la regola interna no
- ⌘ Esempi di tipiche operazioni primitive non strette
 - condizionale: **if true then C1 else C2**
 - operatori logici: **true or E**



Operazioni non strette: **ifthenelse**

if x = 0 then y else y/x

🦋 In sintassi astratta

ifthenelse(=(x,0), y, /(y,x))

🦋 Usando la **regola interna**, valuto tutti e tre gli operandi

- se x vale 0, la valutazione del terzo operando causa un errore
 - ✓ l'intera espressione ha valore indefinito

🦋 Usando la **regola esterna**, valuto solo il primo operando

- se **x** vale **0**, valuto il secondo operando
- il terzo operando non viene valutato e l'intera espressione ha un valore definito

Operazioni non strette: **or**



true or "expr1"

@ In sintassi astratta

or(true, "expr1")

- @ Usando la **regola interna**, valuto tutti e due gli operandi
- se la valutazione del secondo operando da origine a un errore, l'intera espressione ha valore indefinito
 - in ogni caso, la valutazione di **expr1** è inutile!
- @ Usando la **regola esterna**, valuto il primo operando
- se questo vale **true**, non devo fare altro, e il risultato è **true** qualunque sia il valore (anche indefinito) di **expr1**
 - altrimenti viene valutato **expr1**

Regola esterna vs. interna



La regola esterna

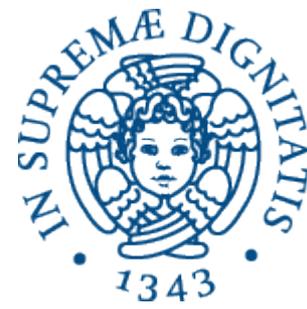
- è sempre corretta
- è più complessa da implementare, perché ogni operazione deve avere la propria “politica”
- è necessaria in pochi casi, per le operazioni primitive
 - ✓ sono poche le operazioni primitive non strette

La regola interna

- non è in generale corretta per le operazioni non strette
- è banale da implementare

La soluzione più ragionevole

- regola interna per la maggior parte delle operazioni
- regola esterna per le poche primitive non strette



Paradigma funzionale

Funzionale



- ✎ Paradigma di programmazione in cui il flusso di esecuzione procede mediante la riscrittura di valori (“value oriented programming”), applicando funzioni matematiche
- ✎ Vantaggi
 - mancanza di effetti collaterali (side effect) delle funzioni, fatto che comporta una più facile verifica della correttezza
 - ottimizzazione nella programmazione parallela
 - ✓ esempio: Google MapReduce framework

Paradigma funzionale



- ✎ Esaminiamo un frammento di un linguaggio funzionale “puro” e deriviamo l’interprete del linguaggio a partire dalla semantica operativa del linguaggio

Frammento funzionale: sintassi



```
type ide = string
type exp =
  | Eint of int
  | Ebool of bool
  | Den of ide
  | Prod of exp * exp
  | Sum of exp * exp
  | Diff of exp * exp
  | Eq of exp * exp
  | Minus of exp
  | Iszero of exp
  | Or of exp * exp
  | And of exp * exp
  | Not of exp
  | Ifthenelse of exp * exp * exp
```

Frammento funzionale: verso l'implementazione



- Presentteremo un interprete per valutare espressioni di tipo **exp**. Si noti che ci sono i *nomi* (o *identificatori, variabili*) (**Den(i)**) ma non un costrutto **let** per creare binding, quindi per valutare una **exp** dobbiamo fornire un ambiente
- Un nome può essere legato nell'ambiente solo a un **valore esprimibile**, non a una qualunque espressione, quindi i valori *esprimibili* coincidono con quelli **denotabili**
- Per valutare le espressioni abbiamo bisogno di un semplice type checking dinamico. Per esempio
 - in **Prod(a,b)**, **a** ed **b** devono essere **int**, non **bool**
 - in **Ifthenelse(a,b,c)**, **a** deve essere **bool**, **b** e **c** devono avere stesso tipo



Dominio dei valori esprimibili

Definiamo i **valori esprimibili**, ovvero i valori che posso restituire come risultato della valutazione di una espressione, e che possono essere associati a variabili

```
type eval =  
  | Int of int  
  | Bool of bool  
  | Unbound
```

Come mai **Unbound**? Posso avere un identificatore che non è associato ad alcun valore...

Ambiente



- ✎ Necessario per gestire associazioni del tipo **nome -> valore**
- ✎ Useremo l'ambiente polimorfo già visto

```
module Funenv: ENV =  
  struct  
    type 't env = string -> 't  
  
    let emptyenv(x) = function y -> x  
    let applyenv(x, y) = x y  
    let bind((r: 'a env), (l: string), (e: 'a)) =  
      function lu -> if lu = l then e else applyenv(r, lu)  
  
    ...  
  end
```

Type checking



- Controlla se il valore esprimibile **y** è di tipo **"int"** o **"bool"**

```
let typecheck (x, y) = match x with
  | "int" ->
    (match y with
     | Int(u) -> true
     | _ -> false)
  | "bool" ->
    (match y with
     | Bool(u) -> true
     | _ -> false)
  | _ -> failwith ("not a valid type")
```

```
val typecheck : string * eval -> bool = <fun>
```



Semantica dei singoli operatori

- Partiamo dalle regole (ovvie) che definiscono la semantica operativa big-step di ogni operatore
- Esempio: regole dell'if-then-else (val. non stretta)

$$\frac{env \triangleright g \Rightarrow true \quad env \triangleright e1 \Rightarrow v1}{env \triangleright ifthenelse(g, e1, e2) \Rightarrow v1}$$

$$env \triangleright ifthenelse(g, e1, e2) \Rightarrow v1$$

$$\frac{env \triangleright g \Rightarrow false \quad env \triangleright e2 \Rightarrow v2}{env \triangleright ifthenelse(g, e1, e2) \Rightarrow v2}$$

$$env \triangleright ifthenelse(g, e1, e2) \Rightarrow v2$$



Implementazione operazioni primitive

- Una funzione per ogni operazione primitiva: controlla i tipi e calcola il risultato

```
let minus x = if typecheck("int", x)
              then (match x with Int(y) -> Int(-y))
              else failwith ("type error")
```

```
let iszero x = if typecheck("int", x)
                then (match x with Int(y) -> Bool(y = 0))
                else failwith ("type error")
```

```
let equ(x, y) = if typecheck("int", x) & typecheck("int", y)
                 then (match (x, y) with (Int(u), Int(w)) -> Bool(u = w))
                 else failwith ("type error")
```

```
let plus(x, y) = if typecheck("int", x) & typecheck("int", y)
                  then (match (x, y) with (Int(u), Int(w)) -> Int(u + w))
                  else failwith ("type error")
```

La semantica operativa



```
let rec sem ((e: exp), (r: eval env)) =
  match e with
  | Eint(n) -> Int(n)
  | Ebool(b) -> Bool(b)
  | Den(i) -> applyenv(r,i)
  | Iszero(a) -> iszero(sem(a, r))
  | Eq(a, b) -> equ(sem(a, r), sem(b, r))
  | Prod(a, b) -> mult(sem(a, r), sem(b, r))
  | Sum(a, b) -> plus(sem(a, r), sem(b, r))
  | Diff(a, b) -> diff(sem(a, r), sem(b, r))
  | Minus(a) -> minus(sem(a, r))
  | And(a, b) -> et(sem(a, r), sem(b, r))
  | Or(a, b) -> vel(sem(a, r), sem(b, r))
  | Not(a) -> non((sem a r))
  | Ifthenelse(a, b, c) -> let g = sem(a, r) in
    if typecheck("bool", g) then
      (if g = Bool(true) then sem(b, r) else sem(c, r))
    else failwith ("nonboolean guard")

val sem : exp * eval Funenv.env -> eval = <fun>
```



Operatori stretti o no?

And e Or interpretati come funzioni strette

...

```
| And(a, b) -> et(sem(a, r), sem(b, r))  
| Or(a, b)  -> vel(sem(a, r), sem(b, r))
```

Condizionale interpretato (ovviamente!) come funzione non stretta, sfruttando if-then-else di OCaml

...

```
| Ifthenelse(a, b, c) -> let g = sem(a, r) in  
    if typecheck("bool", g) then  
        (if g = Bool(true) then sem(b, r)  
         else sem(c, r))  
    else failwith ("nonboolean guard")
```

La semantica operativa è un interprete



```
val sem : exp * eval Funenv.env -> eval = <fun>
```

- Definito in modo ricorsivo: utilizzando la ricorsione del metalinguaggio (linguaggio di implementazione)
- Eliminando la ricorsione dall'interprete
 - si ottiene una versione di livello più basso
 - più vicina ad una “vera” implementazione in termini di una macchina virtuale a stack



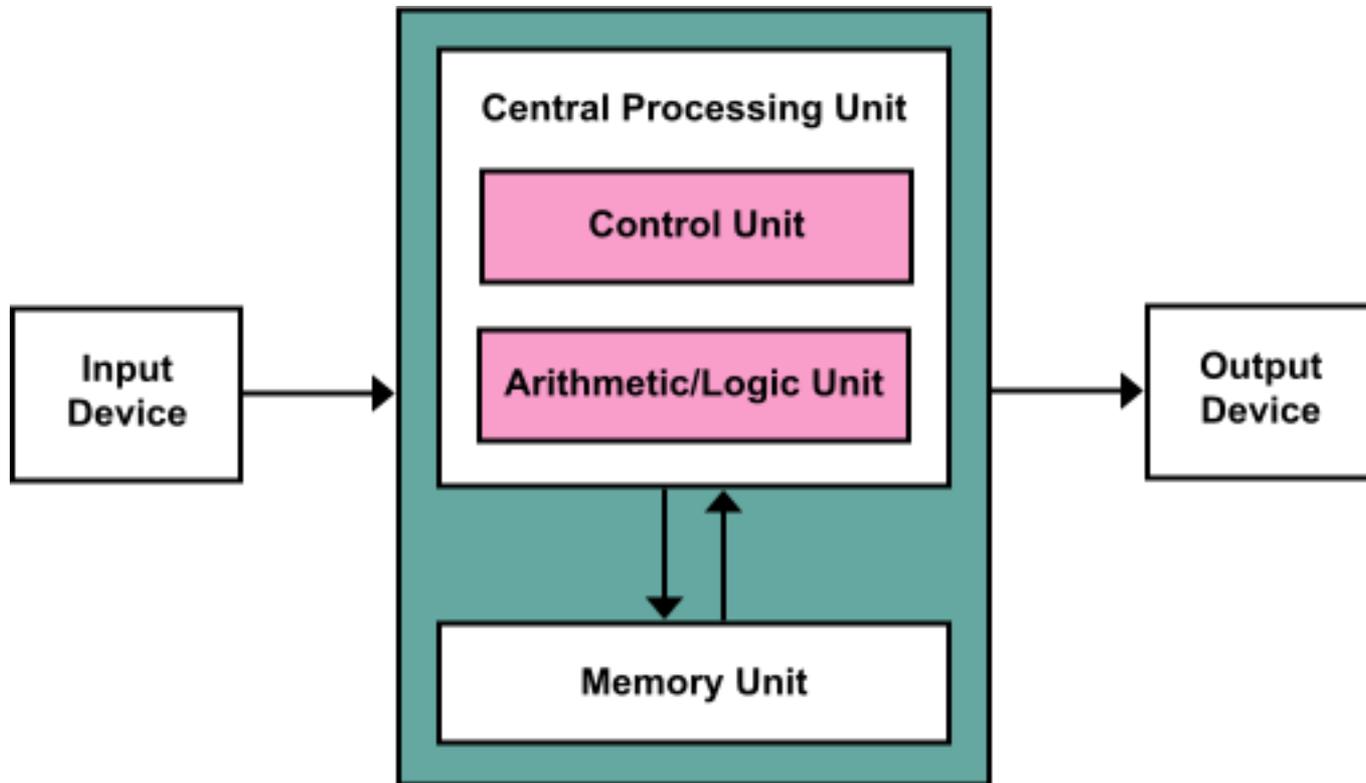
Paradigma imperativo

Paradigma imperativo



- ✎ Un programma viene inteso come un insieme di istruzioni che trasformano lo stato della macchina virtuale
- ✎ La computazione procede modificando valori che sono memorizzati in opportune locazioni della memoria
- ✎ Modello derivato dalla **Macchina di von Neumann**, prototipo dei moderni elaboratori

Macchina di van Neumann



Macchina a programma memorizzato: i dati e le istruzioni del programma risiedono nello stesso spazio di memoria

Effetti collaterali, comandi, espressioni pure



- Assumiamo che continuino a esistere le espressioni
 - diverse dai comandi perché la loro semantica non modifica la memoria (non produce effetti laterali) e restituisce un valore (un **eval**)
- Questo approccio non è quello di C
 - nel quale quasi ogni costrutto può restituire un valore e modificare lo stato

Comandi e espressioni



- ✎ La distinzione (semantica) tra espressioni e comandi è difficile da mantenere se si permette che i comandi possano occorrere all'interno di espressioni, soprattutto in presenza di “operazioni definite dal programmatore” (funzioni)
- ✎ Nel linguaggio didattico forzeremo tale distinzione
 - permettendo “effetti collaterali” solo in alcuni costrutti che avranno una semantica diversa

Un frammento di linguaggio imperativo: domini sintattici



```
type ide = string
type exp =
  | Eint of int
  | Ebool of bool
  | Den of ide (* valore associato a identificatore *)
  | Prod of exp * exp
  | Sum of exp * exp
  | Diff of exp * exp
  | Eq of exp * exp
  | Minus of exp
  | Iszero of exp
  | Or of exp * exp
  | And of exp * exp
  | Not of exp
  | Ifthenelse of exp * exp * exp
  | Val of exp (* valore di una variabile *)

type com =
  | Assign of exp * exp
  | Cifthenelse of exp * com list * com list
  | While of exp * com list
```

Domini semantici



- ✎ Per caratterizzare lo stato di esecuzione del programma serve, oltre all'ambiente, la memoria
- ✎ Ai domini semantici dei valori si aggiungono le **locazioni**
 - che decidiamo non essere né esprimibili né memorizzabili
- ✎ Tre domini distinti di valori
 - **eval** - valori esprimibili, possibili risultati di espressioni
 - **dval** - valori denotabili, possono essere associati a variabili nell'ambiente
 - **mval** - valori memorizzabili, possono essere associati a locazioni nella memoria
- ✎ Con operazioni di “conversione” (**casting**)
- ✎ Introduciamo una funzione di valutazione semantica (**semden**) che calcola un **dval** invece che un **eval**

La memoria: specifica



```
module type STORE =
  sig
    type 't store
    type loc
    val emptystore : 't -> 't store
    val allocate : 't store * 't -> loc * 't store
    val update : 't store * loc * 't -> 't store
    val applystore : 't store * loc -> 't
  end
```

La memoria: implementazione



```
module Funstore:STORE =
  struct
    type loc = int

    type 't store = loc -> 't

    let (newloc, initloc) = let count = ref(-1) in
      ((fun ( ) -> count := !count + 1; !count),
       (fun ( ) -> count := -1))

    let emptystore(x) = initloc( ); function y -> x

    let applystore(x,y) = x y

    let allocate((r: 'a store), (e: 'a)) =
      let l = newloc( ) in
        (l, fun lu -> if lu = l then e
                      else applystore(r, lu))

    let update((r: 'a store), (l: loc), (e: 'a)) =
      fun lu -> if lu = l then e else applystore(r, lu)
  end
```

Detour: puntatori in OCaml



```
let (newloc, initloc) = let count = ref(-1) in
    ((fun ( ) -> count := !count + 1; !count),
     (fun ( ) -> count := -1))
```

- count è una variabile di tipo `int ref`
- `!count` ha tipo `int` e restituisce il valore “puntato” dalla variabile `count`
- `count := -1` è una espressione di tipo `unit`, che non produce un risultato ma che come “effetto laterale” aggiorna il valore contenuto in `count`
- la concatenazione `count := !count + 1; !count` restituisce il valore della seconda espressione (e notate che `count` è aggiornata dalla prima)
- `fun () -> count := -1` è una funzione anonima senza parametri che non restituisce un valore e ha tipo `- : unit -> unit = <fun>`
 - tale funzione ha nell’ambiente la definizione di `count`, che dunque rimane visibile (e vedremo in seguito il fenomeno della *retention*)

I domini dei valori



```
exception Nonstorable
exception Nonexpressible
```

```
(* valori esprimibili, possibili risultati di espressioni *)
type eval =
  | Int of int
  | Bool of bool
  | Novalue
```

```
(* valori denotabili nell'ambiente *)
type dval =
  | Dint of int
  | Dbool of bool
  | Unbound
  | Dloc of loc
```

```
(* valori memorizzabili *)
type mval =
  | Mint of int
  | Mbool of bool
  | Undefined
```

Casting tra vari tipi di valori



```
let evaltomval e = match e with
| Int n -> Mint n
| Bool n -> Mbool n
| _ -> raise Nonstorable
```

```
let mvaltoeval m = match m with
| Mint n -> Int n
| Mbool n -> Bool n
| _ -> Novalue
```

```
let evaltodval e = match e with
| Int n -> Dint n
| Bool n -> Dbool n
| Novalue -> Unbound
```

```
let dvaltoeval e = match e with
| Dint n -> Int n
| Dbool n -> Bool n
| Dloc n -> raise Nonexpressible
| Unbound -> Novalue
```

Semantica delle espressioni



```
let rec sem ((e: exp), (r: dval env), (s: mval store)) =  
  match e with  
  | Eint(n) -> Int(n)  
  | Ebool(b) -> Bool(b)  
  (* semantica di una variabile i: il valore associato  
  nell'ambiente env; eccezione se è una loc *)  
  | Den(i) -> dvaltoeval(applyenv(r, i))  
  | Iszero(a) -> iszero(sem(a, r, s))  
  | Eq(a, b) -> equ(sem(a, r, s), sem(b, r, s))  
  | Prod(a, b) -> mult (sem(a, r, s), sem(b, r, s))  
  | Sum(a, b) -> plus (sem(a, r, s), sem(b, r, s))  
  | Diff(a, b) -> diff (sem(a, r, s), sem(b, r, s))  
  | Minus(a) -> minus(sem(a, r, s))  
  | And(a, b) -> et (sem(a, r, s), sem(b, r, s))  
  | Or(a, b) -> vel (sem(a, r, s), sem(b, r, s))  
  | Not(a) -> non(sem(a, r, s))
```

<continua>

Semantica delle espressioni



<continua>

```
| Ifthenelse(a, b, c) -> let g = sem(a, r, s) in
  | if typecheck("bool", g) then
    | (if g = Bool(true) then sem(b, r, s) else sem(c, r, s))
    | else failwith ("nonboolean guard")
```

(* se e è un identificatore associato a una locazione, ne restituisce il valore, altrimenti fallisce *)

```
| Val(e) -> match semden(e, r, s) with
  | Dloc(n) -> mvaltoeval(applystore(s, n))
  | _ -> failwith("not a variable")
```

```
let semden ((e: exp), (r: dval env), (s: mval store)) =
  match e with
  | Den(i) -> applyenv(r, i)
  | _ -> evaltodval(sem(e, r, s))
```

```
val sem : exp * dval Funenv.env * mval Funstore.store -> eval = <fun>
```

```
val semden : exp * dval Funenv.env * mval Funstore.store -> dval = <fun>
```



Semantica dell'assegnamento

🦋 Sintassi

- sintassi astratta Pascal C, Java
- **Assign(e1, e2)** **e1 := e2** **e1 = e2**

🦋 Significato

- si valuta **e1** e si deve ottenere una locazione **L** (un “L-value”)
- si valuta **e2** e si deve ottenere un valore memorizzabile **V**
- si cambia la memoria associando alla locazione **L** il valore **V**

🦋 NB

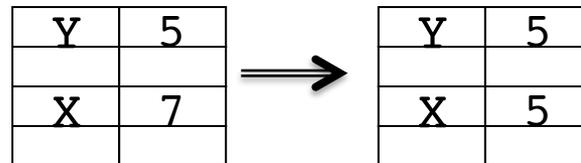
- **e1** può essere una variabile, un elemento di array, un campo di record, ... In generale può contenere sottoespressioni con effetti collaterali (ad esempio: **a[i++]**)
- quindi l'ordine in cui si valutano **e1** ed **e2** è importante

Assegnamento tra variabili

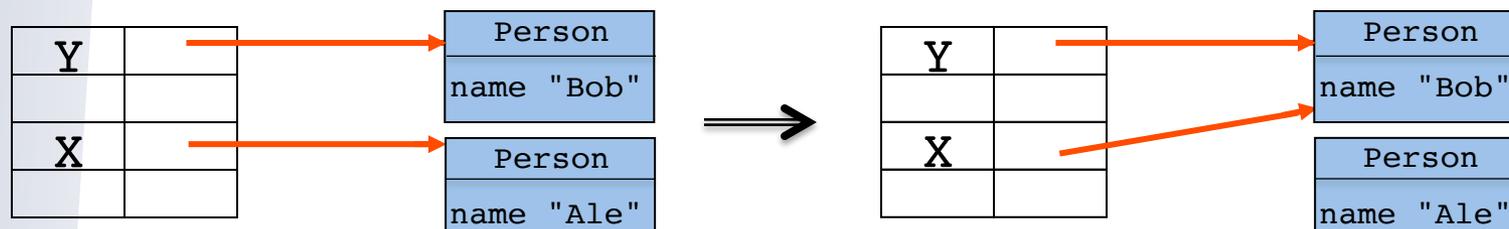
- Ne consegue che nel caso di assegnamento tra variabili, ad es.

X := Y

- il ruolo delle due variabili è diverso: di **X** si considera la locazione (L-value) mentre di **Y** il valore nella locazione associata (R-value)
- Effetto: copia il contenuto della locazione di **Y** nella locazione di **X**
- Per valori primitivi, questo crea una copia



- Per strutture dati allocate nello heap, l'assegnamento crea la copia di un puntatore, causando lo sharing della struttura



Assegnamento: regola di valutazione



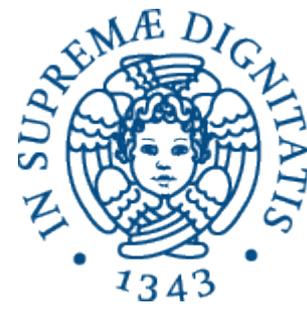
$$\begin{array}{l} env, store \triangleright e1 \Rightarrow v1 \quad v1 = Dloc(n) \\ env, store \triangleright e2 \Rightarrow v2 \quad v = evaltomval(v2) \\ \hline env, store \triangleright assign(e1, e2) \Rightarrow store[v / n] \end{array}$$

While: regole di valutazione



$$\frac{env, store \triangleright g \Rightarrow false}{env, store \triangleright while(g, cl) \Rightarrow store}$$

$$\frac{env, store \triangleright g \Rightarrow true \quad env, store \triangleright cl; while(g, cl) \Rightarrow store'}{env, store \triangleright while(g, cl) \Rightarrow store'}$$



Semantica operativa: comandi



```
let rec semc((c: com), (r: dval env), (s: mval store)) = match c with
| Assign(e1, e2) ->
  (match semden(e1, r, s) with
   | Dloc(n) -> update(s, n, evaltomval(sem(e2, r, s)))
   | _ -> failwith ("wrong location in assignment"))
| Cifthenelse(e, cl1, cl2) -> let g = sem(e, r, s) in
  if typecheck("bool", g) then
    (if g = Bool(true) then semcl(cl1, r, s)
     else semcl(cl2, r, s))
  else failwith ("nonboolean guard")
| While(e, cl) -> let g = sem(e, r, s) in
  if typecheck("bool", g) then
    (if g = Bool(true) then
      semcl((cl @ [While(e, cl)]), r, s)
      else s)
  else failwith ("nonboolean guard")
and semcl((cl: com list), (r: dval env), (s: mval store)) = match cl with
| [ ] -> s
| c::cl1 -> semcl(cl1, r, semc(c, r, s))
```



val semc:

```
com * dval Funenv.env * mval Funstore.store  
    -> mval Funstore.store = <fun>
```

val semcl:

```
com list * dval Funenv.env * mval Funstore.store  
    -> mval Funstore.store = <fun>
```