

Linguagens de Programação

4.0 Índice

4.1	Programação de Computadores	2
4.2	Níveis de Linguagens de Programação	2
4.2.1	Linguagem de Máquina	2
4.2.2	Linguagem Hexadecimal	3
4.2.3	Linguagem Assembly	3
4.2.4	Linguagem de Alto Nível	5
4.2.5	Linguagens estruturadas	6
4.3	Execução de Programas	6
4.4	Desenvolvimento de Programas	8
4.4.1	Geração do código fonte (codificação)	8
4.4.2	Tradução do Código Fonte (código objeto)	8
4.4.3	Editores de ligação	12
4.4.4	Depuradores ou debuggers	13
4.5	Paradigmas de programação	13
4.5.1	Programação não-estruturada	13
4.5.2	Programação Procedural	13
4.5.3	Programação Modular	14
4.5.4	Programação Orientada a Objetos	14
4.5.5	Linguagens de programação e seus paradigmas	14
4.6	Linguagens Interpretadas	14
4.6.1	Compilador Versus Interpretador	15
4.6.2	Máquina Virtual	15
4.6.3	Java	15

4.1 Programação de Computadores

Embora o equipamento básico para a realização das tarefas associadas à Ciência da Computação seja, evidentemente, o Computador, nós utilizaremos, ao longo deste curso, o conceito de Sistema Computacional, pelo seu significado mais abrangente, tanto quanto ao tipo de hardware envolvido quanto pela sua extensão aos demais componentes envolvidos nas atividades computacionais, particularmente os programas, métodos, regras e documentação.

Um Sistema Computacional pode ser visto como uma associação entre dois conceitos cada vez mais utilizados na terminologia de informática:

- o **hardware**, que está associado à parte física do sistema (os circuitos e dispositivos) que suporta o processamento da informação;
- o **software**, que corresponde ao conjunto de programas responsáveis pela pilotagem do sistema para a execução das tarefas consideradas.

No que diz respeito a esta segunda classe de componentes, pode-se estabelecer uma classificação segundo o tipo de serviço por ele realizado. Assim, tem-se as seguintes definições:

- o **software de sistema** (ou **sistema operacional**) capaz de oferecer ao usuário, ou a outros softwares, facilidades de acesso aos recursos do computador, seja através de comandos, seja através de serviços especiais ativados a nível de um programa. O sistema operacional administra os arquivos, controla periféricos e executa utilitários.
- o **software utilitário**, que podem ser programas desenvolvidos por especialistas ou mesmo por usuários experimentados que tem por objetivo facilitar a realização de determinadas atividades correntes no uso dos computadores (detecção e eliminação de vírus, programas de comunicação em redes de computadores, compressão de arquivos, etc...);
- o **software aplicativo**, que são os programas desenvolvidos ou adquiridos pelos usuários para algum fim específico, seja ele de natureza profissional, educacional ou mesmo de lazer (jogos).

Informalmente, uma linguagem de programação pode ser definida como sendo um conjunto limitado de instruções (vocabulário), associado a um conjunto de regras (sintaxe) que define como as instruções podem ser associadas, ou seja, como se pode compor os programas para a resolução de um determinado problema.

Ao longo dos anos, foram desenvolvidas (e continuam sendo) uma grande quantidade de linguagens de programação, algumas de uso mais geral e outras concebidas para áreas de aplicação específicas.

4.2 Níveis de Linguagens de Programação

As linguagens de programação podem ser classificadas em níveis de linguagens, sendo que os níveis mais baixos são mais próximas da linguagem interpretada pelo processador e mais distante das linguagens naturais.

4.2.1 Linguagem de Máquina

Lembrando que o computador corresponde basicamente a um conjunto de circuitos, a sua operação é controlada através de programas escritos numa forma bastante primitiva, baseada no sistema binário de numeração tanto para a representação dos dados quanto das operações. A esta forma de representação dos programas, é dado o nome de **linguagem de máquina**, em razão de ser a forma compreendida e executada pelo hardware do sistema.

As instruções de linguagem de máquina são representadas por **códigos** que correspondem palavras binárias cuja extensão pode variar de 8 a 64 bits (Figura 1). Dependendo da operação considerada, o código de uma instrução pode simbolizar a operação a ser executada e os dados envolvidos na operação (ou uma referência à localização dos dados).

1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1
0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0

Figura 1. Ilustração de um programa em linguagem de máquina

Por uma questão de custo a nível do hardware, as operações representadas pelas instruções de linguagem de máquina são bastante elementares, como por exemplo, a transferência de dados entre memória e registro da CPU, a adição de dois valores, o teste de igualdade entre dois valores, etc...

A linguagem de máquina é impraticável para escrita ou leitura. É inviável escrever ou ler um programa codificado na forma de uma *string* de bits.

4.2.2 Linguagem Hexadecimal

Para simplificar a compreensão e a programação de computadores, num primeiro tempo foi adotado a notação hexadecimal para representar programas em linguagem de máquina, onde a seqüência de bits é representada por números hexadecimais, conforme ilustrado na Figura 2

11	1A	FB	AB	7F	43	27	5B	6C	D5	6F	99	FF	10	11	20
39	03	30	39	73	63	F4	3A	B4	74	84	AB	7D	6B	54	35
84	47	F3	37	84	50	83	BC	5F	6C	10	39	85	85	94	47
84	03	83	03	83	78	5F	FF	FF	00	00	00	00	00	00	74

Figura 2. Ilustração de um programa em linguagem hexadecimal

A linguagem hexadecimal é portanto apenas uma simplificação de notação da linguagem de máquina. Apesar disto, a programação e leitura usando a linguagem hexadecimal continua impraticável.

4.2.3 Linguagem Assembly

Embora seja a linguagem diretamente executável pelos processadores, a programação de aplicações diretamente em linguagem de máquina é impraticável, mesmo representada na notação hexadecimal. Por esta razão, a linguagem de máquina de cada processador é acompanhada de uma versão "legível" da linguagem de máquina que é a chamada linguagem simbólica Assembly. Simbólica pois esta linguagem não é composta de números binários ou hexadecimais como nas duas linguagens anteriores. A linguagem Assembly é na realidade uma versão legível da linguagem de máquina. Ela utiliza palavras abreviadas, chamadas de **mnemônicos**, indicando a operação. Abaixo são apresentados dois exemplos de instruções Assembly:

- MOV R1, R2 – nesta instrução identifica-se o mnemônico MOV (abreviação de MOVE) e dois registradores como parâmetros: R1 e R2. Quando o processador executa esta instrução, ele comanda o movimento do conteúdo de R2 para R1 (equivalente a instrução Pascal R1:=R2, sendo R1 e R2 equivalente a duas variáveis);
- ADD R1, R2 – nesta instrução identifica-se o mnemônico ADD (abreviação de ADDITION) e dois registradores como parâmetros: R1 e R2. Quando o processador executa esta instrução, ele comanda a adição do conteúdo de R1 ao conteúdo de R2 e o resultado é armazenado em R1 (equivalente a instrução Pascal R1:=R1+R2).

Escolhendo nomes descritivos para as posições de memória, e usando mnemônicos para representar códigos de operação, a linguagem assembly facilitou significativamente

a leitura de seqüências de instrução de máquina. Como exemplo, supomos a operação de dois números inteiros: $A:=B+C$. Esta operação, em um PC, em notação hexadecimal ficaria: A1000203060202A30402. Se associarmos o nome B à posição de memória 200_h, C à posição 202_h e A à posição 204_h, usando a técnica mnemônica, a mesma rotina poderá ser expressa da seguinte forma:

MOV AX,B	; registro AX recebe o valor de memória contida na variável B
ADD AX,C	; AX recebe a soma de AX (valor de B) com o valor de C
MOV A,AX	; variável A recebe valor de AX

A maioria concorda que a segunda forma, embora ainda incompleta, é melhor que a primeira para representar a rotina. Apesar de oferecer uma representação mais próxima do que o programador está acostumado a manipular, a linguagem Assembly apresenta certas dificuldades para a realização dos programas, tais como a necessidade de definição de um conjunto relativamente grande de instruções para a realização de tarefas que seriam relativamente simples (se representadas através de outras linguagens) e a exigência do conhecimento de detalhes do hardware do sistema (arquitetura interna do processador, endereços e modos de operação de dispositivos de hardware, etc...).

Por outro lado, a utilização da linguagem Assembly proporciona um maior controle sobre os recursos do computador, permitindo também obter-se bons resultados em termos de otimização de código

Como a linguagem Assembly é apenas uma versão legível da linguagem de máquina, a passagem de um programa escrito em Assembly para a linguagem de máquina é quase sempre direta, não envolvendo muito processamento. Esta passagem de um programa Assembly para linguagem de máquina é chamada de *Montagem*, e o programa que realiza esta operação é chamado de **montador** (*Assembler*).

A linguagem Assembly é orientada para máquina (ou melhor, para processador), é necessário conhecer a estrutura do processador para poder programar em Assembly. A linguagem Assembly utiliza instruções de baixo nível que operam com registros e memórias diretamente. Assim ela é muito orientada às instruções que são diretamente executadas pelo processador. Na seqüência da evolução das linguagens de programação, procurou-se aproximar mais a linguagem de programação à linguagem natural que utilizamos no dia-a-dia: surgiram então as linguagens de alto nível, tipo Pascal, C, C++, etc.

Vantagens e Desvantagens da Linguagem Assembly

Mas se nós temos as linguagens de alto nível para quê precisamos utilizar a linguagem Assembly? Para responder esta pergunta é necessário conhecer as vantagens e desvantagens da linguagem Assembly e a sua utilização.

Desvantagens com relação as linguagens de alto nível:

- A linguagem Assembly apresenta um número muito reduzido de instruções, do tipo operações de movimentação de dados em memória, para registros e para memórias, e operações lógicas e aritméticas bem simples. Estas instruções são de baixa expressividade, isto é, elas são de baixo nível. O programador deve programar num nível de detalhamento muito maior para fazer a mesma coisa que em um programa escrito em linguagem de alto nível.
- Como o programador utiliza diretamente os recursos do processador e memória, ele deve conhecer muito bem a máquina onde ele está programando.
- Um programa escrito em linguagem Assembly não é muito legível, por isso ele deve ser muito bem documentado.
- Um programa Assembly não é muito portátil. Ela é portátil apenas dentro de uma família de processadores. Por exemplo, diferente de um programa C, ele não pode ser executado em PCs e estações de trabalho.
- Devido a sua baixa expressividade, ilegibilidade e exigência do conhecimento sobre a máquina faz a programação Assembly ter um custo de desenvolvimento

maior, requerendo um maior número de homens/hora comparado com a programação utilizando linguagens de alto nível.

Apesar das desvantagens acima citadas, a utilização da linguagem Assembly tem algumas vantagens que são listados abaixo:

- Ela permite o acesso direto ao programa de máquina. Utilizando uma linguagem de alto nível, não tem-se o controle do código de máquina gerado pelo compilador (alguns compiladores permite a otimização de tamanho e de velocidade do programa). Devido a este acesso, o programador pode gerar um programa mais compacto e eficiente que o código gerado pelo compilador. Um programa escrito em linguagem Assembly pode ser 0 ou 300 % menor e mais rápido que um programa compilado.
- Além disso, esta linguagem permite o controle total do hardware, por exemplo, permitindo a programação de portas seriais e paralela de um PC.

Aplicações da Linguagem Assembly

A linguagem Assembly é utilizada em vários tipos de aplicações:

- **Controle de processos com resposta em tempo real**, devido a possibilidade de gerar programas mais eficientes. Neste tipo de aplicação, geralmente o processador deve executar um conjunto de instruções em um tempo limitado. Por exemplo, a cada 10 milissegundos o processador deve ler um dado, processá-lo e emitir um resultado.
- **Comunicação e transferência de dados**, devido a possibilidade de acessar diretamente o hardware, a linguagem Assembly é utilizada para a implementação de programas de comunicação ou transferência de dados.
- **Otimização de subtarefas da programação de alto nível**, um programa não precisa somente ser escrito em linguagem Assembly ou linguagem de alto nível. Nós podemos ter programas de alto nível com subtarefas escritas em linguagem Assembly. Sendo assim, nós podemos otimizar partes de programas, no caso de tarefas tempo-real ou para a programação do hardware do computador.

4.2.4 Linguagem de Alto Nível

As linguagens de alto nível são assim denominadas por apresentarem uma sintaxe mais próxima da linguagem natural, fazendo uso de palavras reservadas extraídas do vocabulário corrente (como READ, WRITE, TYPE, etc...) e permitirem a manipulação dos dados nas mais diversas formas (números inteiros, reais, vetores, listas, etc...); enquanto a linguagem Assembly trabalha com bits, bytes, palavras, armazenados em memória.

As linguagens de alto nível ou de segunda geração surgiram entre o final da década de 50 e início dos anos 60. Linguagens como Fortran, Cobol, Algol e Basic, com todas as deficiências que se pode apontar atualmente, foram linguagens que marcaram presença no desenvolvimento de programas, sendo que algumas delas têm resistido ao tempo e às críticas, como por exemplo Fortran que ainda é visto como uma linguagem de implementação para muitas aplicações de engenharia. Cobol é um outro exemplo de linguagem bastante utilizada no desenvolvimento de aplicações comerciais.

Em comparação com a linguagem Assembly, a passagem de um programa escrito em linguagem de alto nível para o programa em linguagem de máquina é bem mais complexa. Para esta passagem são utilizados compiladores e linkadores.

Com o desenvolvimento das linguagens de alto nível, o objetivo da independência de máquina foi amplamente alcançada. Dado que os comandos das linguagens de alto nível não referenciam os atributos de uma dada máquina, eles podem ser facilmente compilados tanto em uma máquina como em outra. Assim, um programa escrito em linguagem de alto nível poderia, teoricamente, ser usado em qualquer máquina, bastando escolher o compilador correspondente.

Em realidade, no entanto, provou não ser tão simples. Quando um compilador é projetado, certas restrições impostas pela máquina subjacente são, em última instância, refletidas como características da linguagem a ser traduzida. Por exemplo, o tamanho do

registrador e as células de memória de uma máquina limitam o tamanho máximo dos inteiros que nela podem ser convenientemente manipulados. Disso resulta o fato de que, em diferentes máquinas, uma “mesma” linguagem pode apresentar diferentes características, ou dialetos. Conseqüentemente, em geral é necessário fazer ao menos pequenas modificações no programa antes de move-lo de uma máquina para outra.

A causa deste problema de portabilidade é, em alguns casos, a falta de concordância em relação à correta composição da definição de uma linguagem em particular. Para auxiliar nesta questão, o *American National Standards Institute* (ANSI) e a *International Organization for Standardization* (ISO) adotaram e publicaram padrões para muitas das linguagens mais populares. Em outros casos, surgiram padrões informais, devido à popularidade de um dado dialeto de uma linguagem e ao desejo, por parte de alguns autores de compiladores, de oferecerem produtos compatíveis.

4.2.5 Linguagens estruturadas

Nesta classe, encaixam-se as chamadas linguagens de programação de alto nível surgidas em meados dos anos 60. As linguagens concebidas neste período foram resultado da necessidade da produção de código de programa de forma clara, aparecendo o conceito de estruturação do código (indentação, utilização de letras maiúsculas e minúsculas nos identificadores, eliminação de instruções “problemáticas” como o “go to”, etc..).

O período compreendido entre a década de 60 e a de 80 foi bastante produtivo no que diz respeito ao surgimento de linguagens de programação, o que permitiu o aparecimento de uma grande quantidade de linguagens as quais podem ser organizadas da seguinte forma:

- as **linguagens de uso geral**, as quais podem ser utilizadas para implementação de programas com as mais diversas características e independente da área de aplicação considerada; encaixam-se nesta categoria linguagens como Pascal, Modula-2 e C;
- as **linguagens especializadas**, as quais são orientadas ao desenvolvimento de aplicações específicas; algumas das linguagens que ilustram esta categoria são Prolog, Lisp e Forth;
- as **linguagens orientadas a objeto**, que oferecem mecanismos sintáticos e semânticos de suporte aos conceitos da programação orientada a objetos; alguns exemplos destas linguagens são Smalltalk, Eiffel, C++ e Delphi.

4.3 Execução de Programas

Para que um programa possa ser executado, é preciso que seja transferido para a memória principal. A maioria dos programas ficam armazenados em disco (disco rígido, disquetes, etc.), mas a CPU não pode executar nenhum programa diretamente a partir do disco. O programa precisa ser antes lido do disco e carregado na memória principal. Por exemplo, para executar o programa FORMAT (usado para formatar disquetes), é preciso que você forneça pelo teclado um comando como:

FORMAT A:

Uma vez que você digita este comando, o programa FORMAT.COM é lido do disco rígido e carregado na memória principal. O “carregador” (loader) é o utilitário do sistema operacional responsável pela cópia do programa do dispositivo de armazenamento para a memória principal. A CPU pode então executar o programa, que fará a formatação de um disquete. A Figura 3 simboliza a leitura do programa FORMAT.COM a partir do disco para a memória principal (essa operação é chamada de CARGA), e seu processamento pela CPU (essa operação é chamada de EXECUÇÃO).

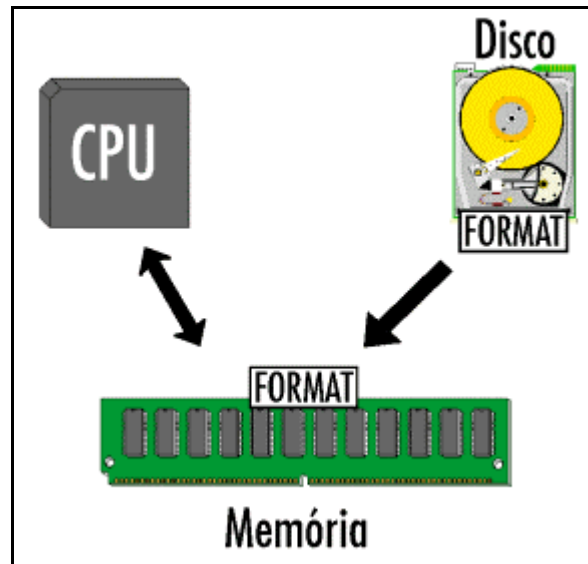


Figura 3. Carga e execução do programa FORMAT.COM

O sistema operacional é responsável pela leitura do arquivo FORMAT.COM e a execução. O MS-DOS é um exemplo de sistema operacional. O WINDOWS também pode ser considerado uma espécie de sistema operacional. Uma das várias funções do sistema operacional é permanecer o tempo todo ativo na memória principal, esperando que o usuário comande a execução de algum programa. Portanto, quando se usa um comando como "FORMAT A:", o que ocorrer na verdade é o seguinte:

- Inicialmente o sistema operacional checa se você fornece algum comando.
- Você digita o comando "FORMAT A:".
- O sistema operacional procura no disco o arquivo FORMAT.COM e carrega-o na memória RAM.
- O sistema operacional momentaneamente transfere o controle da CPU para o programa FORMAT.COM, que a essa altura já está carregado na memória principal.
- A CPU executa o programa FORMAT.COM
- Ao terminar a execução do FORMAT.COM, o sistema operacional volta a ter o controle da CPU. Fica então aguardando que você envie um novo comando.

Podemos entender então que nenhum programa chega até a memória por mágica, e sim, através do controle feito pelo sistema operacional. Alguém mais observador pode então ficar com a seguinte dúvida: "Se é o sistema operacional quem lê para a memória principal todos os programas a serem executados, como é então que o próprio sistema operacional chegou nesta memória?". No instante em que ligamos o computador, a memória principal não contém programa algum. Nesse instante, o sistema operacional está armazenado no disco (normalmente no disco rígido, no caso dos PC's), e precisa ser carregado na memória. Quem faz a carga do sistema operacional para a memória é um programa chamado BIOS, que fica gravado em memória ROM. Lembre-se que a memória ROM não perde seus dados quando o computador é desligado. Portanto, no instante em que ligamos o computador, o BIOS já está na memória, e é imediatamente processado pela CPU. O processamento do BIOS começa com uma contagem de memória, seguido de alguns testes rápidos no hardware, e finalmente a leitura do sistema operacional do disco para a memória principal. Esse processo, ou seja, a carga do sistema operacional na memória RAM, é chamado de BOOT. A Figura 4 mostra o processo de BOOT para a carga do sistema operacional DOS:

- 1) No instante em que o computador é ligado, o sistema operacional está armazenado em disco, a RAM está "vazia", e a CPU executa o BIOS.
- 2) Mostra o instante em que termina a operação de BOOT. O sistema operacional já está carregado na memória e já está sendo executado pela CPU.

- 3) Mostra o que ocorre imediatamente antes da execução do programa FORMAT.COM. O sistema operacional recebe um comando do usuário para que leia o arquivo FORMAT.COM do disco para a memória RAM.
- 4) O programa FORMAT.COM está sendo executado pela CPU.

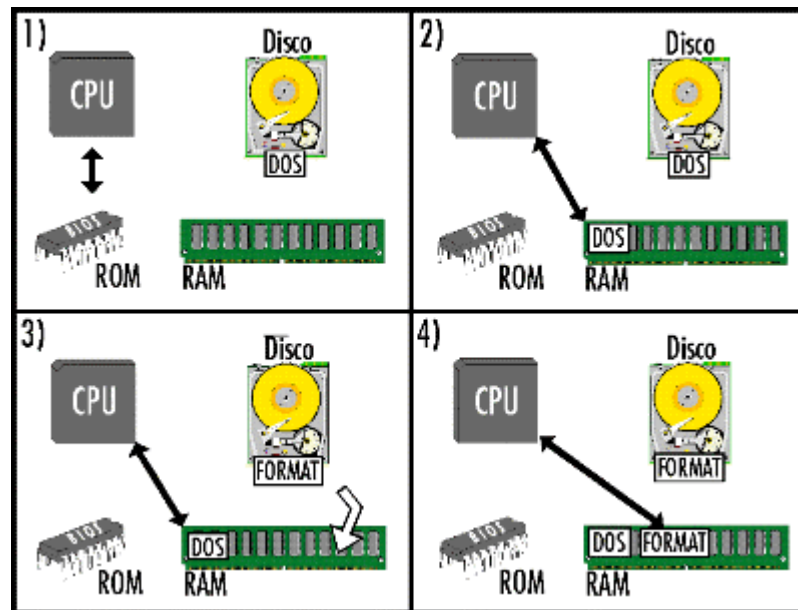


Figura 4. BOOT e carga de um programa

4.4 Desenvolvimento de Programas

O desenvolvimento de programas é associado ao uso de ferramentas ou ambientes de desenvolvimento que acompanham o programador desde a etapa de codificação propriamente dita até a geração e teste do código executável. Serão apresentadas a seguir as principais etapas de geração de um programa, além das ferramentas utilizadas. Mais adiante serão apresentadas metodologias mais completas que definem os passos para o desenvolvimento de programas. Esta área da informática é chamada de engenharia de software.

4.4.1 Geração do código fonte (codificação)

A codificação é a escrita, utilizando uma linguagem de programação, das instruções que o computador deve realizar para alcançar um resultado. Para a realização desta tarefa são utilizados os chamados editores. Os editores são a primeira ferramenta à qual o programador recorre na etapa de codificação, pois é através dela que será gerado o arquivo (ou o conjunto de arquivos) que vai conter o **código-fonte** do programa a ser desenvolvido.

Apesar de que é possível utilizar qualquer editor de linha (como por exemplo o EDIT do DOS) para gerar o arquivo de programa, alguns ambientes oferecem ferramentas de edição mais poderosas (orientadas à sintaxe ou de coloração de sintaxe). Alguns ambientes mais recentes oferecem a possibilidade de projeto de interfaces gráficas e gerenciadores de eventos, com geração automatizada do código-fonte.

4.4.2 Tradução do Código Fonte (código objeto)

Independente da linguagem utilizada e da arquitetura do sistema computacional, o código-fonte não é executável diretamente pelo processador. Ele permite apenas que o programador consiga definir o programa em uma forma legível aos humanos. Para que se possa obter o programa executável, é necessário que o código-fonte seja traduzido para o código de máquina do processador que compõe a arquitetura do sistema. Felizmente, isto é realizado de forma automática graças à existência de ferramentas

como os Montadores (ou Assemblers que, como o nome indica, são orientados para traduzir programas escritos na linguagem Assembly) e os Compiladores, construídos para gerar o código de programas originalmente escritos em linguagens de alto nível como Pascal, C, Fortran e outras. O código gerado por estas ferramentas é representado segundo o sistema de numeração binária e é denominado **código-objeto**.

O código-objeto é o código produzido pelo compilador. Ele se trata de uma forma intermediária similar a linguagem de máquina do computador. O código-objeto, apesar de estar representado em binário, não é auto-contido, ou seja, não é executável diretamente pelos processadores. A principal razão disto é que o código-objeto é caracterizado normalmente por referências a partes de programa que não estão necessariamente definidas no mesmo arquivo que gerou o aquele arquivo objeto. Estas outras partes do código do programa podem ter sido geradas a partir de outros arquivos de código-fonte concebidos pelo mesmo programador ou existirem sob a forma de arquivos de bibliotecas de sub-rotinas.

O processo de tradução do código fonte em código objeto compreende três atividades: análise léxica, análise sintática e geração de código, que são processadas pelos módulos do tradutor conhecidos como analisador léxico, sintático e gerador de código.

Análise léxica é o processo de reconhecer quais cadeias de símbolos do programa-fonte representam entidades indivisíveis. Por exemplo, os três símbolos 153 não devem ser interpretados como 1, seguido por 5, seguido por 3, mas são reconhecidos como um valor numérico apenas. Do mesmo modo, as palavras que aparecem no programa, embora compostas de caracteres individuais, devem ser interpretadas cada qual como uma unidade inseparável. A maioria dos seres humanos executa a atividade de análise léxica com um esforço consciente pequeno. Quando solicitados a ler em voz alta, pronunciamos palavras completas, em vez de caracteres individuais.

Dado que o analisador léxico identifica um grupo de símbolos que representam uma única entidade, ele a classifica como sendo ou um valor numérico, ou uma palavra, ou um operador aritmético, e assim por diante, e gera um padrão de bits conhecido como átomo (token), indicativo da classe do elemento. Esses átomos são os dados de entrada do analisador sintático.

Análise sintática é o processo de identificação da estrutura gramatical do programa, e de reconhecimento do papel de cada um dos seus componentes. O processo de análise sintática é feito com base em um conjunto de regras sintáticas, que definem a sintaxe da linguagem de programação. Uma forma de expressar tais regras é através de **diagramas de sintaxe**, representações gráficas da estrutura gramatical de um programa. A Figura 5 apresenta um diagrama de sintaxe do comando *if-then-else* existente em muitas linguagens de programação. Este diagrama indica que uma estrutura *if-then-else* começa com a palavra *if*, seguida de uma Expressão Booleana, seguida pela palavra *then* e, finalmente, por um Comando. Esta combinação pode ser ou não seguida por uma palavra *else* e outro Comando. Note que os termos de fato contidos num comando *if-then-else* são representados em uma elipse, enquanto os que exigem explicação adicional, tal como Expressão Booleana e Comando, estão em retângulo. Termos que exigem explicação adicional (aqueles nos retângulos) são chamados não-terminais; aqueles contidos nas elipses são os terminais. Na descrição completa da sintaxe de uma linguagem, os não terminais são descritos por meio de diagramas adicionais.

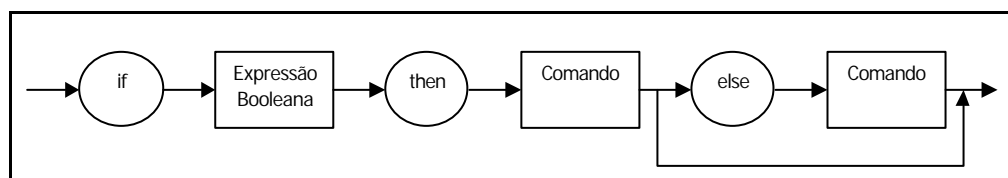


Figura 5. Diagrama de sintaxe do comando ifthen-else

A Figura 6 apresenta um diagrama de sintaxe que descreve a sintaxe de uma estrutura chamada Expressão. Ela é formada por um Termo que pode aparecer isolado ou então seguido pelos símbolos +, - e de outra Expressão. O segundo diagrama descreve um Termo como sendo, na sua forma mais simples, uma variável, e em sua forma mais

complexa, qualquer Termo já construído, seguido de um símbolo $*$ ou $/$, seguido de uma Expressão.

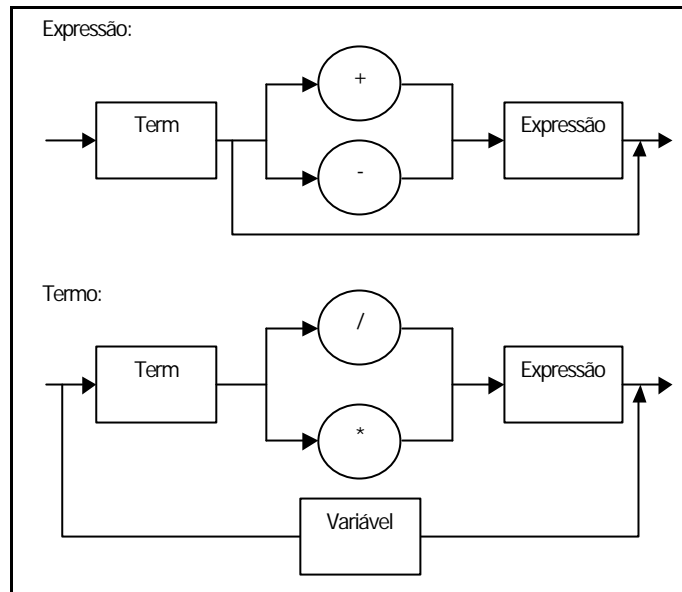


Figura 6. Diagrama de sintaxe descrevendo a estrutura de uma expressão algébrica simples

Pode-se representar, de forma gráfica, a maneira pela qual uma cadeia adere à sintaxe descrita por um conjunto de diagramas de sintaxe, através de uma árvore sintática, como ilustrado na Figura 7, que apresenta uma árvore sintática para a cadeia $x+y*z$ com base no diagrama da figura acima. Note-se que a raiz da árvore é o não-terminal Expressão, e que cada nível mostra a maneira como os não-terminais daquele nível vão sendo decompostos, até que finalmente sejam obtidos os símbolos da própria cadeia analisada.

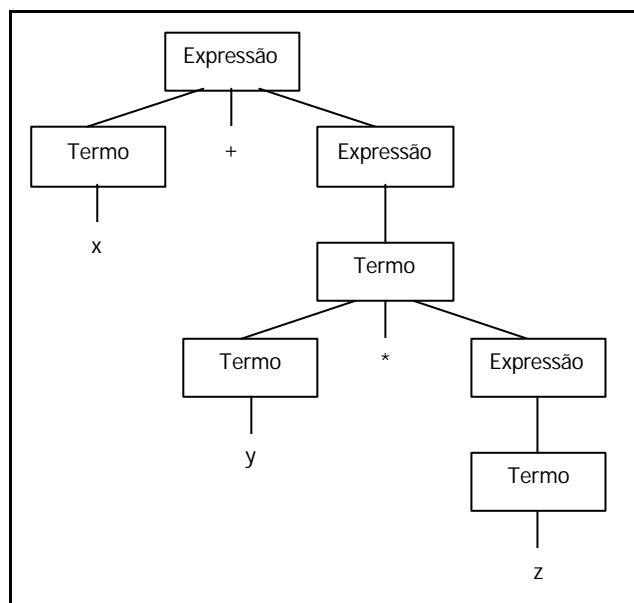


Figura 7. Árvore sintática da cadeia $x+y*z$

O processo de análise sintática de um programa consiste, essencialmente, em construir uma árvore de sintaxe para o programa-fonte. Por isso, as regras de sintaxe que descrevem a estrutura gramatical de um programa não devem propiciar que duas ou mais árvores de sintaxe distintas possam ser construídas para a mesma cadeia, dado que isto levaria a ambigüidades no analisador sintático. Esta falha pode ser bastante sutil. Com efeito, a própria regra da Figura 8 contém esse defeito, pois aceita as duas árvores de sintaxe mostradas na figura para o único comando seguinte:

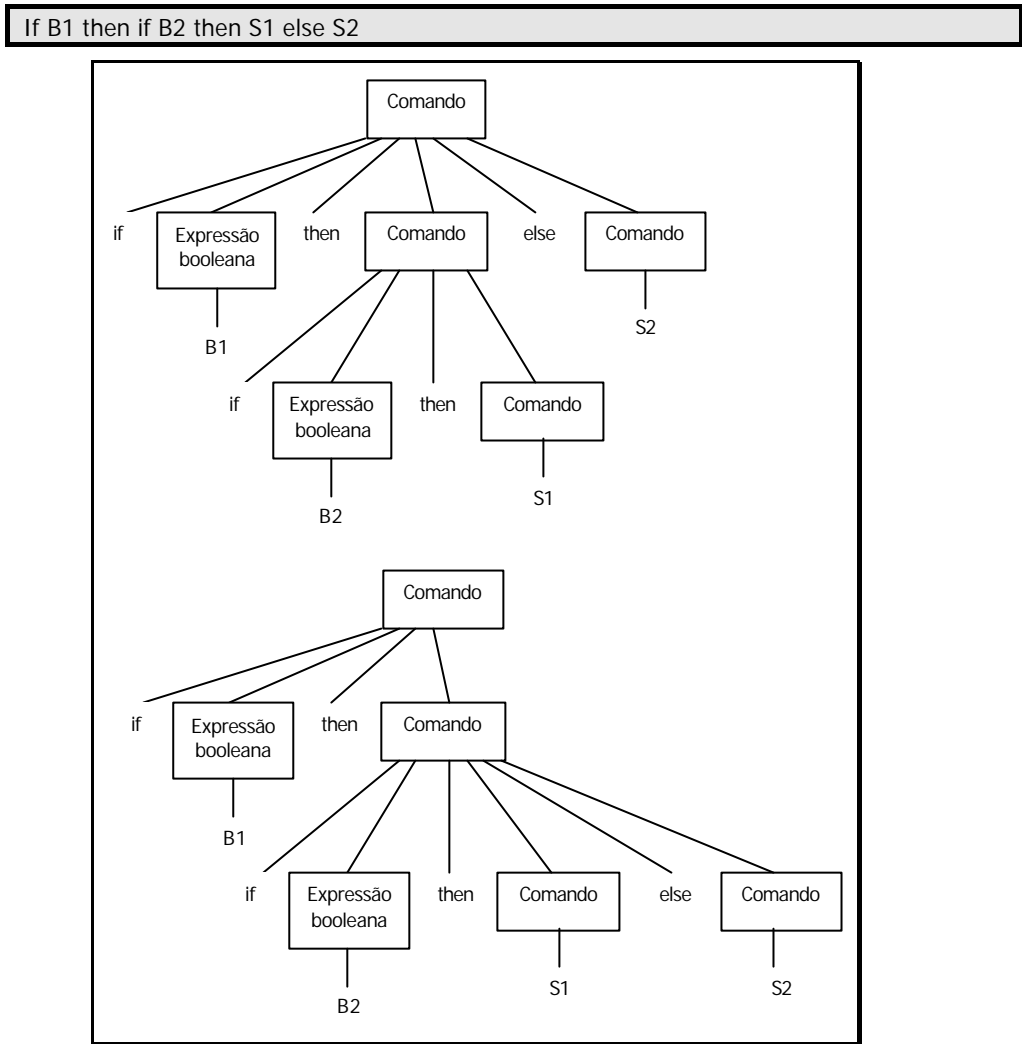


Figura 8. Duas árvores de sintaxe distintas para o comando *if B1 then B2 then S1 else S2*

Note-se que as duas interpretação são significativamente diferentes. A primeira implica que o comando S2 será executado se B1 for falso, enquanto a segunda implica que S2 só será executado se B1 for verdadeiro e B2, falso.

As definições de sintaxe para linguagens formais de programação são projetadas para evitar tais ambigüidades. Em muitas linguagens, evita-se tais problemas usando chaves, ou então Begin-End. Em particular, escreveríamos:

```

If B1 then
  Begin
    if B2 then S1
  End
else S2
    
```

e

```

If B1 then
  Begin
    if B2 then S1
    else S2
  End;
    
```

para distinguir as duas possibilidades.

À medida que um analisador sintático recebe átomos do analisador léxico, ele vai analisando os comandos e ignorando os comentários. As informações extraídas das declarações são tabeladas em uma estrutura conhecida como tabela de símbolos. Dessa forma, a tabela de símbolos guarda informações sobre as variáveis declaradas, os tipos

de dados e as estruturas de dados associadas a tais variáveis. O analisador sintático, então, utiliza como base estas informações ao analisar comandos tais como:

```
Total: =Custo+Imposto;
```

De fato, para determinar o significado do símbolo +, o analisador sintático deverá saber qual o tipo de dados associados às variáveis Custo e Imposto. Se Custo for do tipo real e Imposto for do tipo caractere, estão somar Custo e Imposto faz pouco sentido e deverá ser considerado um erro. Se Custo e Imposto forem ambos de tipo inteiro então o analisador sintático solicitará ao gerador de código a construção de uma instrução em linguagem de máquina que utilize o código de operação correspondente à adição de inteiros. Se, porém, ambos forem de tipo real, o analisador solicitará o uso do código de operação correspondente à adição de valores em ponto flutuante.

O comando acima também tem sentido quando os dados envolvidos não forem do mesmo tipo. Por exemplo, se Custo for inteiro e Imposto for real, o conceito de adição ainda será aplicável. Neste caso, o analisador sintático poderá decidir que o gerador de código construa as instruções necessárias para converter um dado de um tipo para outro, antes de executar a adição. Tal conversão implícita entre tipos é denominada coerção.

As operações de coerção são mal-vistas por muitos projetistas de linguagens. Eles argumentam que a necessidade da coerção é um sintoma de falha no projeto do programa, não devendo, pois, ser contornada pelo analisador sintático. O resultado é que a maioria das linguagens modernas são fortemente tipadas, o que significa que todas as ações solicitadas por um programa devem envolver dados de tipos compatíveis, sem coerção. Analisadores sintáticos para estas linguagens consideram como erros quaisquer incompatibilidade de tipo.

A geração de código, ação final do processo de tradução, é o processo de construção das instruções, em linguagem de máquina. Este processo envolve numerosos problemas, um dos quais é o da construção de um código eficiente. Por exemplo, consideremos a tarefa de traduzir a seguinte seqüência de dois comandos:

```
x: =y+x;  
w: =x+z;
```

Estes comandos poderiam ser traduzidos como comandos independentes. Todavia, esta interpretação tende a não produzir um código eficiente. O gerador de código deve ser construído de tal forma que seja capaz de identificar que, ao ser completado o primeiro comando, os valores de x e de z já se encontram em registradores de propósito geral do processador, não necessitando, pois, serem carregados a partir da memória para o cálculo do valor de w. Melhorias como essa constituem a otimização de código, cuja realização constitui importante tarefa do gerador de código.

Note-se que as análises léxica e sintática e a geração de código não são efetuadas em ordem estritamente seqüencial, mas de forma intercalada. O analisador léxico começa identificando o primeiro átomo e fornecendo-o ao analisador sintático. Já com esta pista sobre a estrutura que vem a seguir, o analisador sintático solicita ao analisador léxico o próximo átomo. À medida que o analisador sintático reconhece sentenças ou comandos completos, vai ativando o gerador de código, para que este possa produzir as correspondentes instruções de máquina.

4.4.3 Editores de ligação

A tarefa realizada pelo editor de ligações, ou linker como é mais conhecido é rearranjar o código do programa, incorporando a ele todas as partes referenciadas no código original, resultando num código executável pelo processador. Esta tarefa pode ser feita também pelos chamados carregadores.

A figura abaixo resume as três etapas anteriores.

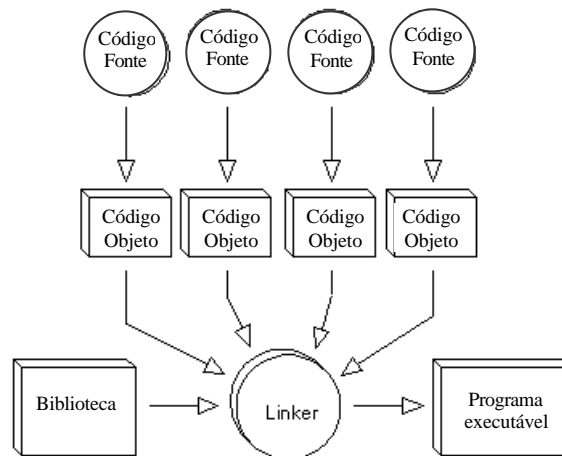


Figura 9. Desenvolvimento de um programa

4.4.4 Depuradores ou debuggers

Os debuggers são assim chamados devido à sua função essencial que é de auxiliar o programador a eliminar (ou reduzir) a quantidade de “bugs” (erros) de execução no seu programa. Eles executam o programa gerado através de uma interface apropriada que possibilita uma análise efetiva do código do programa graças à

- execução passo-a-passo (ou instrução por instrução) de partes do programa;
- visualização do “estado” do programa através das variáveis e eventualmente dos conteúdos dos registros internos do processador;
- alteração em tempo de execução de conteúdos de memória ou de variáveis ou de instruções do programa;
- etc...

4.5 Paradigmas de programação

Do Assembly às linguagens mais sofisticadas de inteligência artificial, a programação evoluiu para técnicas de programação de mais em mais transparentes frente à máquina, numa tentativa de prover uma maior modularidade e um crescimento em desempenho e expressividade.

Existem vários paradigmas de programação, que são estilos utilizados pelos programadores para conceber um programa. A evolução das linguagens de programação pode ser apresentada a partir da forma como os paradigmas de programação evoluíram desde a programação não estruturada à programação orientada a objetos. A seguir serão apresentados alguns destes paradigmas de programação.

4.5.1 Programação não-estruturada

Usualmente, pessoas aprendem a programação escrevendo programas pequenos e simples, consistindo apenas de um programa principal. Aqui “programa principal” significa uma seqüência de comandos ou declarações que modificam dados que são acessível a todos os pontos do programa. Esta técnica de programação tem várias desvantagens no caso de programas grandes. Por exemplo, se a mesma seqüência é necessária em localizações diferentes ela deve ser copiada. Isto leva a idéia de extrair estas seqüências, nomear elas e oferecer uma técnica para chamar e retornar destes *procedimentos*.

4.5.2 Programação Procedural

Aqui um programa pode ser visto como uma seqüência de chamadas de procedimentos. Um exemplo de procedimento clássico é o cálculo de uma raiz quadrada. Uma chamada

de procedimento é usada para invocar o procedimento, podendo ser passado alguns parâmetros (por exemplo, o número cuja raiz quadrada deve ser calculada). Após a seqüência ser executada, o controle retorna justo após o ponto de chamada do procedimento. Introduzindo parâmetros tão bem quanto procedimentos de procedimentos (sub-procedimentos), programas podem ser escritos mais em mais estruturados e livres de erro. Por exemplo, se um procedimento é correto, toda vez que ele é usado ele produz um resultado correto. Conseqüentemente, no caso de erros você pode direcionar sua busca àqueles lugares que não são livres de erros.

4.5.3 Programação Modular

No passar dos anos, a ênfase no projeto de programas passou do projeto de procedimentos para a organização dos dados, surgindo a programação modular. Nela, procedimentos relacionados e dados que eles utilizam são agrupados em módulos separados. Por exemplo, todas as funções de manipulação de uma pilha (empilhar, desempilhar, etc.) e a pilha em si podem ser agrupadas em um módulo. Um programa portanto não consiste mais de apenas uma parte única. Ele é agora composto de várias pequenas partes que interagem através de chamadas de procedimento. Cada módulo tem seus próprios dados. Isto permite que cada módulo gerencie um estado interno que é modificado por chamadas a procedimentos deste módulo.

4.5.4 Programação Orientada a Objetos

Em contraste com as outras técnicas apresentadas, nós agora temos uma malha de objetos que interagem, cada um mantendo seu próprio estado. A essência da programação orientada a objetos consiste em tratar os dados e os procedimentos que atuam sobre os dados como um único objeto – uma entidade independente com uma identidade e certas características próprias. Este paradigma de programação será o objeto de estudo deste curso.

Uma abordagem orientada a objetos identifica as palavras-chaves no problema. Estas palavras-chaves são descritas então em um diagrama e setas são desenhadas entre estas palavras-chaves para definir uma hierarquia interna. As palavras-chaves serão os objetos na implementação e a hierarquia define a relação entre estes objetos. O termo objeto é usado aqui para descrever uma estrutura bem definida, contendo todas as informações sobre certa entidade: dados e funções para manipular os dados.

Os objetos introduzem uma maneira diferente de conceber, de programar, de analisar e de manter as aplicações. Após um longo período de maturação em laboratórios de pesquisa, as linguagens à objetos começam a invadir os domínios profissionais. É possível hoje em dia dizer que não se trata de um modo, mas de um processo de mutação. O principal argumento desses novos produtos inclui as facilidade de reutilização de código e em conseqüência ganhos de produtividade são alcançados. A reusabilidade depende em muito da modularidade dos programas.

4.5.5 Linguagens de programação e seus paradigmas

Uma linguagem de programação fornece o suporte a um estilo ou paradigma de programação se ela fornece funcionalidades que a tornam conveniente para usar determinado estilo. Uma linguagem não suporta uma técnica se é necessário esforços excepcionais ou destreza para escrever tal programa: ela meramente habilita a técnica a ser usada. Por exemplo, você pode escrever programas estruturados em Fortran e programas orientados a objetos em C, mas isto é desnecessariamente difícil de fazer porque estas linguagens não suportam diretamente estas técnicas. É de responsabilidade do programador aplicar certa técnica de programação.

4.6 Linguagens Interpretadas

As etapas de desenvolvimento anteriores consideram que o uso de linguagens de programação compiladas, ou seja, aquelas que produzirão um programa na forma da

linguagem de máquina do processador. Portanto, as instruções definidas pelo programador usando uma linguagem de alto nível serão traduzidas para as instruções na linguagens de máquina.

Existe outra forma de execução de um programa, que é a sua interpretação por um outro programa, chamado interpretador. São as ditas linguagens interpretadas. A linguagem Java é a linguagem de programação interpretada mais conhecida atualmente. Ela é interpretada por uma máquina virtual chamada JVM (Java Virtual Machine).

Um interpretador é um programa que executa as instruções escritas em linguagem de alto nível. Geralmente, o interpretador translada as instruções de alto nível em uma forma intermediária, que é executada. Ao contrário do compilador que traduz as instruções de alto nível em uma linguagem de máquina.

4.6.1 Compilador Versus Interpretador

Um programa compilado geralmente executa mais rapidamente que um programa interpretado. A vantagem do interpretador é que ele não necessita passar por um estágio de compilação durante a qual as instruções de máquina são gerados. Este processo pode consumir muito tempo se o programa é longo. O interpretador, por outro lado, pode executar imediatamente os programas de alto-nível. Por esta razão, os interpretadores são algumas vezes usados durante o desenvolvimento de um programa, quando um programador deseja testar rapidamente seu programa. Além disso, os interpretadores são com freqüência usados na educação, pois eles permitem que o estudante programe interativamente.

Tanto os interpretadores como os compiladores são disponíveis para muitas linguagens de alto nível. Mas, Java, Basic e LISP são especialmente projetadas para serem executadas por um interpretador.

Embora se obtenha um programa mais lento, algumas linguagens interpretadas tem outra vantagem: a portabilidade. Como não é gerado um código de máquina, e sim um código intermediário que será interpretado por uma **máquina virtual**, pode-se obter a portabilidade do código se esta máquina virtual for desenvolvida para várias plataformas (computadores diferentes). Este é o caso da linguagem Java.

4.6.2 Máquina Virtual

Uma máquina virtual é um ambiente operacional (ambiente onde os usuários executam o programa) auto-contido que se comporta como se fosse um computador separado. Por exemplo, uma applet Java executa em uma Máquina Virtual Java que não acessa ao sistema operacional do computador hospedeiro. Este projeto tem duas vantagens:

- Independência de sistema: uma aplicação poderá ser executada em qualquer máquina virtual, sem se preocupar com o hardware e software dando suporte ao sistema.
- Segurança: como a máquina virtual não tem contato com o sistema operacional, existem poucas possibilidade de um programa interpretado danifique outros arquivos ou aplicações. Esta vantagem trás consigo uma limitação: os programas executando em uma máquina virtual não pode tomar vantagem das funcionalidades do sistema operacional

4.6.3 Java

Java uma das linguagens interpretadas mais conhecidas no momento. Ela é uma linguagem de programação de alto nível, desenvolvida pela Syn Microsystems. Ela é uma linguagem orientada a objetos similar ao C++, mas simplificada para eliminar características que causam erros comuns de programação.

Códigos fontes de Java (arquivos com a extensão .java) são traduzidos na forma de um código intermediário chamado bytecode (arquivos com a extensão .class), que podem ser executados por um interpretador Java. O bytecode pode ser transferido através de uma rede e executada por uma Máquina Virtual Java (JVM).

Existem várias implementações de JVM's para diversos sistemas operacionais, incluindo UNIX, Macintosh OS e Windows. Além disso, o bytecode pode ser convertido diretamente em instruções de linguagem de máquina, usando o compilador JIT (Just-In-time Compiler).

Java é uma linguagem de programação de propósito geral com um número de características que fazem dela muito interessante para ser usada na World Wide Web. Aplicações Java menores, chamadas applets, podem ser baixadas de um servidor Web e executar no seu navegador por um navegador compatível com o Java, tal como o Netscape Navigator ou o Microsoft Internet Explorer.

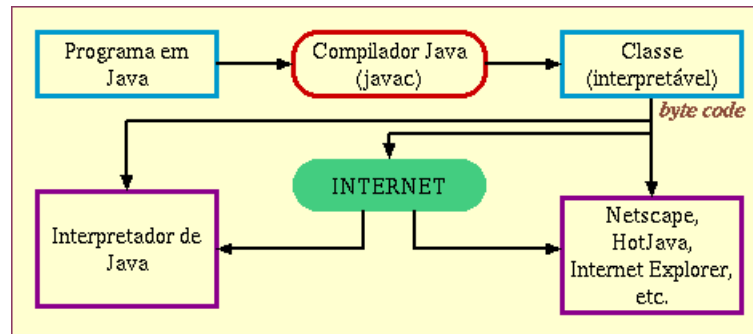


Figura 10. Criação e Execução de uma aplicação Java