

Notace

Hodnoty

- Logické: `true`, `false`
- Čísla: `0`, `1`, `-1`, `2`, `-2`, ...
- Znaky: `'a'`, `'A'`, `'b'`, `'B'`, ...
- Řetězce: `"endofunktor"`, ...
- Adresy: `null`, `#1`, `#2`, `#3`, ...

Proměnné

- 📌 Jméno = hodnota
- 📌 Např. contents = 5 nebo next = #3
- 📌 Hodnota proměnné musí korespondovat s jejím typem

Objekty

- `Třída(atrib1 = hodn1, atrib2 = hodn2)`
- Např. `Node(contents = 1, next = #2)`
- Jména atributů musí korespondovat s danou třídou, na jejich pořadí nezáleží
- Pokud atributy neznáme, můžeme je vypustit: `Node(...)`

Hařda

- Mapování z adres na objekty
- Používáme šipkovou notaci (ale symbol není podstatný)
- #1 -> Node(contents = 2, next = #2),
#2 -> Node(contents = 3, next = #2)
- Na jedné adrese nemohou být dva objekty

Prostor statických proměnných

- `Třída1.proměnná1 = hodnota1,`
`třída2.proměnná2 = hodnota2,...`
- Např. `Node.globalHead = #2,`
`Car.totalCount = 3`
- Statické proměnné musí korespondovat s definicemi použitých tříd

Zásobník

- Zásobník se skládá z rámců, každý rámec odpovídá jedné zavořané metodě
- Uvnitř rámce jsou vypsány existující lokální proměnné a jejich hodnoty
- Rámce zpravidla píšeme nad sebe a oddělujeme vodorovnou čarou
- Nesmíme zapomenout na `this`!

Zásobník - příklad

a = 3, b = 5, this = #1
x = #1, a = "funktör"

Celá paměť

(halda | zásobník | statické proměnné)