

Aufgabe 3: Symbolliste mit Klassen

Gegeben sei folgendes Programm:

```

program P
  class C1 { int f, g; }
  class C2 { int h; char ch; }
  { void foo()
    C1 a, b;
    C2 c;
    { ... // <== 1
  }
}
    
```

Zeichnen Sie die Symbolliste zum Zeitpunkt, an dem sich der Compiler an der Stelle 1 befindet. Zeichnen Sie die Scopes von P und foo. Den Scope des Universums brauchen Sie nicht zu zeichnen.

Lösung

