

ФУНКЦИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

В отличие от языка *Pascal* в Си нет разделения на **подпрограммы-процедуры и подпрограммы-функции**, здесь вся программа строится только из **функций**, т.е. все написанные подпрограммы создаются в одном стиле и являются функциями, представляющими отдельный программный модуль, к которому можно обратиться, чтобы передать исходные данные и получить результаты работы.

Минимальная программа, написанная на Си, содержит, как известно, функцию ***main***.

Декларация функции

Как любой объект программы на языке Си, пользовательские функции необходимо ***декларировать***.

Хорошим стилем программирования является выполнение следующих действий:

1) декларация функции пользователя в форме описания ***прототипа***, которая выполняется обычно в глобальной области, или до первого ее использования;

2) определение (реализация) функции, т.е. запись полного текста функции, которые могут располагаться в исходном файле в любом порядке.

Декларация **прототипа** функции сообщает компилятору о том, что далее будет приведен ее полный текст, т.е. реализация и задает ее свойства – тип возвращаемого значения (если такое имеется), идентификатор (имя) функции, список типов параметров.

Общий вид декларации прототипа функций:

Тип возвращаемого результата **Имя функции** **(Список);**

В **Списке** перечисляются типы параметров, а имена переменных можно не указывать, т.к. компилятор их не обрабатывает.

Описание прототипа дает возможность компилятору проверить соответствие типов и количества параметров при вызове этой функции.

Пример прототипа функции ***Fun***, которая имеет три параметра типа ***int***, один параметр типа ***double*** и возвращает результат типа ***double***:

```
double Fun ( int, int, int, double );
```

Определение функции – это ее полный текст, включающий **заголовок** (первая строка) и код, общий вид которого имеет (аналогично с прототипом) следующий вид:

```
Тип возвращаемо-      Имя  
го результата      функции (Список параметров)  
{  
    – Начало функции  
  
    Код функции  
  
    return Выражение;  
  
}    – Конец функции
```

Декларация (описание) функции в проекте простой структуры может быть выполнена до ее вызова **только Определением.**

Тип возвращаемого результата определяет тип **Выражения**, значение которого возвращается в точку ее вызова при помощи оператора

***return* Выражение;** (*return* - возврат).

Выражение преобразуется к указанному в заголовке функции **Типу** и передается в точку вызова.

Тип возвращаемого функцией значения может быть любым базовым типом, или созданным ранее типом Пользователя.

Если функция не возвращает значения, указывается тип ***void***. При досрочном выходе из функции типа *void* используется оператор ***return***;

В конце кода функции типа *void* оператор *return*; можно не ставить.

Если тип функции не указан, то по умолчанию устанавливается тип ***int***.

Список параметров в заголовке функции состоит из перечня не только типов, но и идентификаторов объектов, которые требуется передать в функцию при ее вызове.

В **объявлении** и в **определении** одной и той же функции типы и порядок следования параметров должны совпадать.

Тип возвращаемого результата и типы параметров определяют свойство функции.

Функция может не иметь параметров, но **круглые скобки необходимы**.

Если у функции отсутствует список параметров, то можно указать тип ***void***, например, простейшая форма основной функции

```
void main ( void )  
{  
    ...  
}
```

В функции может быть несколько операторов ***return***, но может и не быть ни одного, например в функции типа ***void*** (это определяется потребностями алгоритма). В последнем случае возврат в вызывающую программу происходит после выполнения последнего оператора функции.

Пример реализации функции поиска наименьшего из двух ***int*** значений:

```
int Min (int x, int y)  
{  
    return (x < y) ? x : y;  
}
```

Ее прототип: **int Min (int, int);**

Эту функцию можно реализовать иначе с использованием оператора *if* :

```
int Min (int x, int y)
{
    if (x < y) return x ;
    else return y;
}
```

Или:

```
int Min (int x, int y)
{
    int res;
    if (x < y) res = x ;
    else res = y;
    return res;
}
```

Вызов функции

Каждая функция – это ***отдельный блок***, вход в который возможен только через ее вызов.

Для вызова функции нужно указать ее имя, за которым в круглых скобках через запятую перечислить список передаваемых ей ***аргументов***.

Вызов функции может находиться в любом месте программы, где по синтаксису допустимо выражение того типа, который она возвращает.

Общий вид вызова функции

Имя функции (Список аргументов);

В **Списке аргументов** могут быть константы, переменные и выражения, которые перед вызовом функции вычисляются.

Аргументы должны совпадать со списком параметров вызываемой функции по количеству и порядку следования.

Типы аргументов при передаче в функцию преобразуются, если это возможно, к типу параметров в заголовке функции, иначе – сообщение об ошибке.

Связь между функциями выполняется через **аргументы и возвращаемые функциями значения**.

Связь можно осуществить и через **глобальные переменные**, но это не рекомендуется, т.к. нужно стремиться к тому, чтобы функции в программе были максимально независимыми.

Все величины, переданные в функцию как аргументы и описанные внутри функции – **локальны**. Областью их действия является функция.

При вызове функции выделяется память под локальные переменные, которая при выходе из функции освобождается, поэтому значения локальных переменных между вызовами одной и той же функции не сохраняются.

Передача данных в функцию и получение ее результатов

В языке Си аргументы при вызове функции обычно передаются с помощью имен переменных (***по значению***). Для них выделяется память, в которую заносятся значения фактических аргументов при вызове функции.

При передаче аргументов проверяется соответствие типов, выполняются преобразования, после чего функция использует и может изменять эти значения.

Но при выходе из функции измененные значения теряются, т.к. время жизни и зона видимости локальных параметров определяется только кодом функции.

Для получения результатов из функции используется оператор *return*, позволяющий получить **только одно значение**, указанного в заголовке типа, или воспользоваться передачей параметров **по адресу**.

При передаче данных по адресу в память заносятся **копии адресов** аргументов и функция, осуществляя доступ к ячейкам памяти по этим адресам, дает возможность не только изменить переданные (исходные) значения аргументов, но и сделать их доступными в точке вызова.

Исходя из вышесказанного следует, что

– параметры, переданные **по значению**, т.е. с использованием их идентификаторов, могут быть только **входными**;

– параметры, переданные **по адресу**, т.е. с использованием указателей являются как **входными** так и **выходными** (возвращаемыми в точку вызова).

Функции, возвращающие значение, желательно использовать в правой части выражений, иначе возвращаемый результат будет утерян.

Например стандартная функция **getch();**

1) если мы ее используем так

getch();

то она выполняет **только** функцию задержки выполнения программы до нажатия любой клавиши;

2) если мы используем возвращаемый результат, то она выполнит не только ожидание нажатия клавиши, но и вернет код (символ) нажатой клавиши для дальнейшей обработки, т.е. например

if (getch() == 'N') break;

Пример 1. Функция вычисления суммы двух *int* величин:

int Sum (int, int); – Прототип функции

Основная функция с обращением к функции **Sum**:

```
void main ( )
```

```
{
```

```
int a = 2, b = 3, s;
```

```
s = Sum (a, b); – Сохранив значение
```

```
cout << " Sum = " << s << endl;
```

```
cout << " Sum = " << Sum (2*a, 3*b) << endl;
```

```
- Вызов функции без сохранения ее результата
```

```
}
```

Реализация функции ***Sum***:

```
int Sum ( int x, int y )  
{  
    return x + y;  
}
```

Иначе функцию ***Sum*** можно записать:

```
int Sum ( int x, int y )  
{  
    int s;  
    s = x + y;  
    return s;  
}
```

Пример 2. Функция вычисления суммы и разности двух *int* значений:

int Fun (int, int, int*); – Прототип функции

Основная функция с обращением к функции ***Fun***:

```
void main (void)
```

```
{
```

```
    int a = 2, b = 3, summa, razn;
```

```
    summa = Fun (a, b, &razn);
```

```
    cout << " A + B = " << summa
```

```
        << " A – B = " << razn << endl;
```

```
}
```

Реализация объявленной функции *Fun*:

```
int Fun ( int x, int y, int *r )  
{  
    *r = x - y;  
    return x + y;  
}
```

Третий параметр передается **по адресу**, поэтому он является и выходным значением, т.е. его измененное значение **будет известно и в точке вызова этой функции.**

Операция typedef

Любому типу данных, как стандартному, так и определенному Пользователем, можно задать новое имя с помощью операции ***typedef***:

typedef Тип Новое имя ;

Введенный таким образом новый тип используется аналогично стандартным типам, например, введя пользовательские типы:

```
typedef unsigned int UINT; – UINT новое имя;
```

```
typedef double Real;
```

Декларации объектов введенных типов будут иметь вид

UINT *i, j*; - две переменные
типа ***unsigned int***

Real *x, y*; - две переменные типа ***double***

Рассмотренная операция упростит использование указателей на функции, которые рассмотрим далее.

Указатели на функции

В языке Си имя функции является **константным указателем** на начало выделенной для нее памяти и не может быть использована в левой части операции присваивания.

Но имеется возможность декларировать указатели на функции, т.е. указатели-переменные.

Рассмотрим методику работы с указателями на функции.

Как и любой объект языка Си, указатель на функцию необходимо объявить:

Тип (*Имя_Указателя) (Список);

- декларируется ***Указатель***, который можно устанавливать на функции, имеющие ***те же свойства***, т.е. возвращающие результат указанного ***Типа*** и имеющие указанный ***Список параметров***.

Наличие ***первых круглых скобок*** ***обязательно***, т.к. без них – это декларация функции, которая возвращает указатель.

Например:

```
int fun1 ( int );
```

- прототип функции, имеющей ***int*** результат и один ***int*** параметр;

```
int * fun2 ( int );
```

- прототип функции, результат которой – ***указатель*** типа ***int*** , и ***int*** параметр.

Декларация ***Указателя***, который можно установить на функцию ***fun1***

```
int ( *p_fun1 ) ( int );
```

А ***Указатель***, который можно установить на функцию ***fun2***

```
int * ( *p_fun2 ) ( int );
```

Пример

```
double ( *p_f ) ( int, double );
```

объявление указателя ***p_f***, который можно устанавливать на функции, возвращающие ***double*** результат и имеющие два параметра: ***int*** и ***double***.

2. Чтобы установить ***Указатель*** на конкретную функцию, достаточно ему присвоить имя этой функции:

```
Имя_Указателя = Имя_Функции;
```

Например, для некоторой функции с прототипом:

```
double f1 ( int, double );
```

установим указатель ***p_f*** на функцию ***f1***, т.е.

```
p_f = f1;
```

После чего функцию ***f1*** можно вызвать следующими способами:

f1 (21, 1.5); – по ее имени;

p_f (21, 1.5); – по имени указателя (по адресу);

(* p_f) (21, 1.5); – по указателю (по значению).

Основное назначение указателей на функции – это обеспечение возможности передачи конкретных функций в качестве формальных параметров в другие функции.

Классы памяти и область действия объектов

При объявлении кроме типа можно использовать необязательный атрибут «**Класс памяти**», который определяет время и область действия объекта. Он может принимать значения: **auto**, **register** (динамическая память), **extern**, **static** (статическая память).

Область действия объекта по умолчанию зависит от места их объявления и может быть локальной (внутренней) или глобальной (внешней).

Имеется три основных участка программы, где объявляются переменные:

- внутри функции (блока);
- в заголовке функции (описание параметров);
- вне функции.

Локальные – переменные, объявленные внутри функции (блоке) и описанные в заголовке функции.
Глобальные – переменные, описанные вне функции.

Область действия локальных данных – от места объявления до конца **функции** (блока), в которой они объявлены, включая все вложенные блоки.

Область действия глобальных данных – от места объявления до конца **файла**, в котором они объявлены.

Если класс памяти не указан явно, он определяется компилятором по месту объявления объекта.

Время жизни объекта может быть **постоянным** – в течение выполнения программы, и **временным** – в течение выполнения функции (блока).

Итак, переменные, объявленные внутри функций, являются внутренними (локальными) и никакая другая функция не имеет прямого доступа к ним. Такие объекты существуют временно на этапе активности функции.

Каждая локальная переменная существует только в блоке кода, в котором она объявлена, и уничтожается при выходе из него. Эти переменные располагаются в стековой области памяти и называются **автоматическими**.

Локальные объекты по умолчанию имеют атрибут **auto**.

Если хотят показать, что переменные не надо искать вне функции, то используют явное описание класса, например:

```
void main(void) {  
    auto int max, i, n;  
    ...  
}
```

Регистровая память (*register*) используется только для объектов *int* и *char*.

Атрибут *register* рекомендует размещать объекты в регистрах общего назначения (процессора), а не в оперативной памяти. При нехватке регистров компилятор может использовать другие способы размещения или просто проигнорировать данную рекомендацию.

Регистровая память позволяет увеличить быстродействие программы, но к размещаемым в ней объектам в языке Си не применима операция получения адреса «&».

Объекты, размещаемые в статической памяти, объявляются с атрибутом ***static*** и могут иметь различные области действия.

В зависимости от места описания статические переменные могут быть глобальными и локальными.

Время их жизни – постоянное.

Глобальные объекты всегда являются статическими.

В языке Си атрибут ***static*** имеет разный смысл для локальных и глобальных объектов.

При описании ***глобального*** объекта атрибут ***static*** определяет область применения (действия) этого объекта только в пределах остатка текущего файла.

Значения ***локальных*** статических объектов сохраняются до повторного вызова функции.

Описанная вне функции переменная – глобальна и по умолчанию имеет атрибут ***extern*** (*внешняя*).

Напомним, что время жизни и зона действия глобальных переменных – от места их объявления до конца того файла, где они объявлены.

Если глобальная переменная используется функциями одного файла, то атрибут ***extern*** может быть опущен.

Если глобальная переменная используется функциями разных файлов, то ***extern*** необходимо указать, что позволит использовать внешнюю переменную, даже если она определяется позже в этом или другом файле.

Для внешних и статических переменных гарантируется их обнуление.

Автоматические и регистровые переменные имеют неопределенные начальные значения (*мусор*).

Параметры функции являются локальными объектами, поэтому **глобальная** переменная, передаваемая в функцию, становится **локальной**.

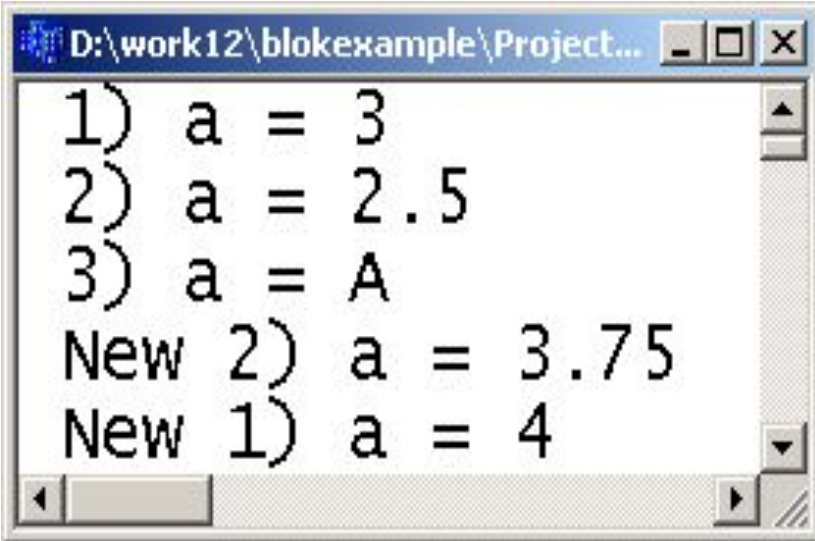
Описанная внутри функции переменная может иметь такое же имя как и глобальная, но она **локальна** и не имеет никакой связи с глобальной.

Приведем некоторые примеры.

1. Использование блоков

...

```
int a = 3;
cout << "1) a =" <<a<<endl;
{
double a = 2.5;
cout << "2) a =" <<a<<endl;
{
    char a = 'A';
    cout << "3) a =" <<a<<endl;
}
cout << "New 2) a =" <<a+1.25<<endl;
}
cout << "New 1) a =" << ++a<<endl;
```



```
D:\work12\blokeexample\Project...
1) a = 3
2) a = 2.5
3) a = A
New 2) a = 3.75
New 1) a = 4
```

2. Объявление переменных в заголовке оператора **for** :

```
for ( int i = 0; i < n; i++)  
    for ( int j = 0; j < m; j++)
```

...

Дальнейшее использование переменных *i*, *j* приведет к ошибке!

3. Объявление переменных в операторе **switch**:

```
switch (a) {  
    case 2: {                - Необходимо  
                double m = 5;        создать  
                ...                БЛОК  
    } break;  
    case 0: ... break;  
    ...  
}
```

В связи с рассмотренными примерами, объявление **всех** переменных рекомендуется писать в начале функций.