

ФГБОУ ВО ЧГУ ИМ. И.Н. УЛЬЯНОВА
ФАКУЛЬТЕТ РАДИОТЕХНИКИ И ЭЛЕКТРОНИКИ
КАФЕДРА «ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ
И ТЕХНОЛОГИИ»

ПРОЦЕДУРЫ И ФУНКЦИИ В C++

Лекция 2.4.

доц. Васильева Л.Н.



ПРОЦЕДУРЫ В C++

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ПРОЦЕДУРЫ?

```
cout << "Ошибка программы";
```

много раз!

```
void Error()  
{  
    cout << "Ошибка программы";  
}
```

```
main()  
{  
    int n;  
    cin >> n;  
    if ( n < 0 ) Error();  
    ...  
}
```

ВЫЗОВ
процедуры



ЧТО ТАКОЕ ПРОЦЕДУРА?

Процедура – вспомогательный алгоритм, который выполняет некоторые действия.

- текст (расшифровка) процедуры записывается **после основной программы**
- в программе может быть **много процедур**
- чтобы процедура заработала, нужно **вызвать** её по имени из основной программы или из другой процедуры

ПРОЦЕДУРА С ПАРАМЕТРАМИ

Задача. Вывести на экран запись целого числа (0..255) в 8-битном двоичном коде.

Алгоритм:

178 \Rightarrow 10110010₂



Как вывести первую цифру?

7 6 5 4 3 2 1 0 разряды
n = 1 0 1 1 0 0 1 0₂

n / 128

n % 128



Как вывести вторую цифру?

n1 / 64

Задача. Вывести на экран запись целого числа (0..255) в 8-битном двоичном коде.

Решение:

```
k = 128;  
while ( k > 0 )  
{  
    cout << n / k;  
    n = n % k;  
    k = k / 2;  
}
```

178 \Rightarrow 10110010

n	k	ВЫВОД
178	128	1



```
void printBin ( int n )  
{  
    int k;  
    k = 128;  
    while ( k > 0 )  
    {  
        cout << n / k;  
        n = n % k;  
        k = k / 2;  
    }  
}
```

локальные
переменные

Параметры – данные,
изменяющие работу
процедуры.

```
main ()  
{  
    printBin ( 99 );  
}
```

значение параметра
(**аргумент**)



НЕСКОЛЬКО ПАРАМЕТРОВ

```
void printSred (int a, int b)
{
    cout << (a+b)/2.;
}
```


ИЗМЕНЯЕМЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Написать процедуру, которая меняет местами значения двух переменных.

передача по
значению

```
void Swap ( int a, int b )  
{  
    int c;  
    c = a; a = b; b = c;  
}
```



Процедура работает с копиями переданных значений параметров!

```
main ()  
{  
    int x = 2, y = 3;  
    Swap ( x, y );  
    cout << x << " " << y;  
}
```



Почему не работает?

2 3

переменные могут изменяться

```
void Swap ( int & a, int & b )  
{  
    int c;  
    c = a; a = b; b = c;  
}
```

передача по
ССЫЛКЕ

ВЫЗОВ:

```
int a, b;  
Swap ( a, b );    // правильно  
Swap ( 2, 3 );   // неправильно  
Swap ( a, b+3 ); // неправильно
```



ФУНКЦИИ В C++



ЧТО ТАКОЕ ФУНКЦИЯ?

Функция – это вспомогательный алгоритм, который возвращает *значение-результат* (число, символ или объект другого типа).

Задача. Написать функцию, которая вычисляет сумму цифр числа.

Алгоритм:

```
сумма = 0
пока n != 0
    сумма = сумма + n % 10
    n = n / 10
```

СУММА ЦИФР ЧИСЛА

```
int sumDigits ( int n )
```

```
{  
    // тип результата
```

```
    int sum = 0;
```

```
    while ( n != 0 )
```

```
    {
```

```
        sum += n % 10;
```

```
        n /= 10;
```

```
    }
```

```
    return sum;
```

```
}
```

передача
результата

```
main ()
```

```
{
```


```
    cout << sumDigits (12345);
```

```
}
```



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФУНКЦИЙ

```
x = 2*sumDigits (n+5) ;  
z = sumDigits (k) + sumDigits (m) ;  
if ( sumDigits (n) % 2 == 0 )  
{  
  cout << "Сумма цифр чётная\n";  
  cout << "Она равна " << sumDigits (n) ;  
}
```

 Функция, возвращающая целое число, может использоваться везде, где и целая величина!

ЛОГИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ

Задача. Найти все простые числа в диапазоне от 2 до 100.

```
main()
{
    int i;
    for (i = 2; i <= 100; i++)
        if ( isPrime(i) )
            cout << i << endl;
}
```

функция, возвращающая
логическое значение
(true/false)



ФУНКЦИЯ: ПРОСТОЕ ЧИСЛО ИЛИ НЕТ?

```
bool isPrime ( int n )
{
    int count=0, k=2;
    while ( k*k <=n && count == 0 )
    {
        if ( n % k == 0 )
            count ++;
        k ++;
    }
    return (count == 0) ;
}
```

if (count == 0)
 return true;
else return false;



ЛОГИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ



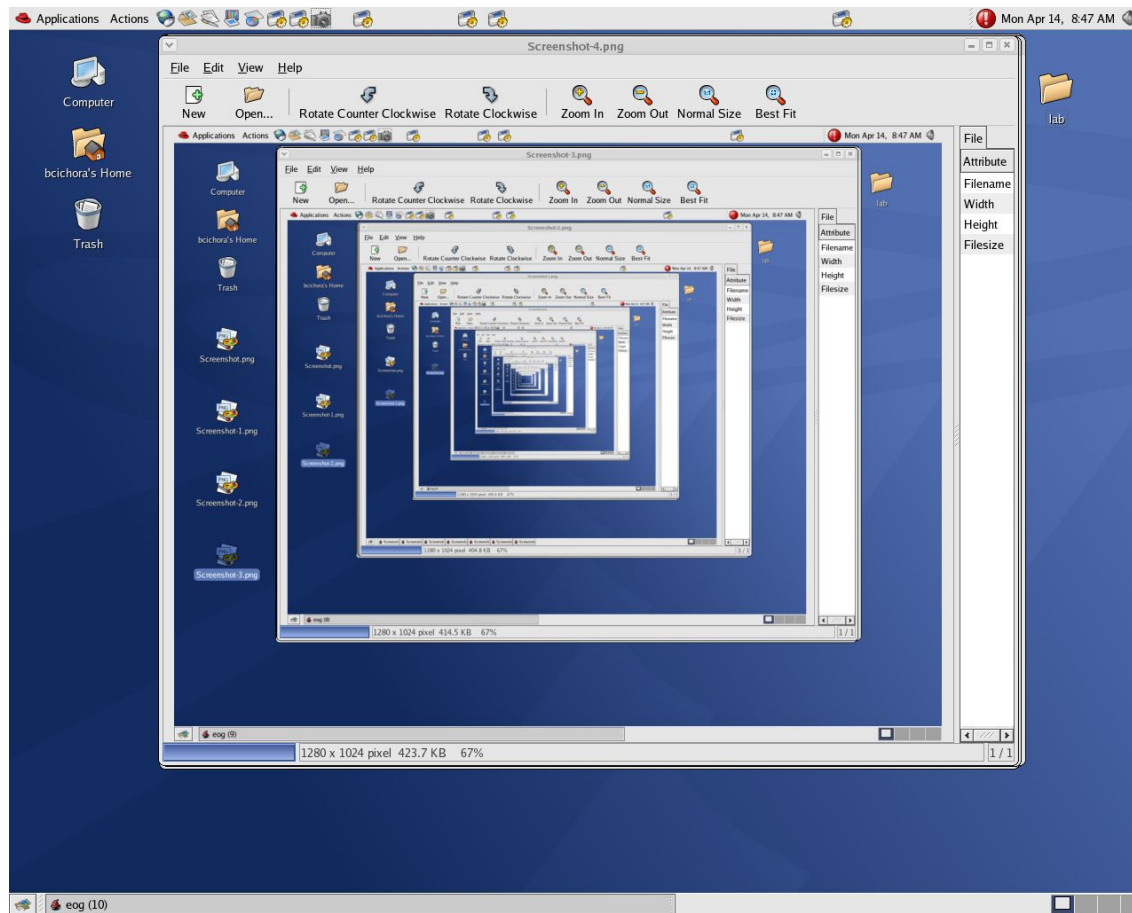
Функция, возвращающая логическое значение, может использоваться везде, где и логическая величина!

```
cin >> n;  
while ( isPrime(n) )  
{  
    cout << "простое число\n";  
    cin >> n;  
}
```



РЕКУРСИЯ В C++

ЧТО ТАКОЕ РЕКУРСИЯ?





Натуральные числа:

- 1 – натуральное число
- если n – натуральное число, то $n + 1$ – натуральное число

индуктивное
определение

Рекурсия — это способ определения множества объектов через само это множество на основе заданных простых базовых случаев.

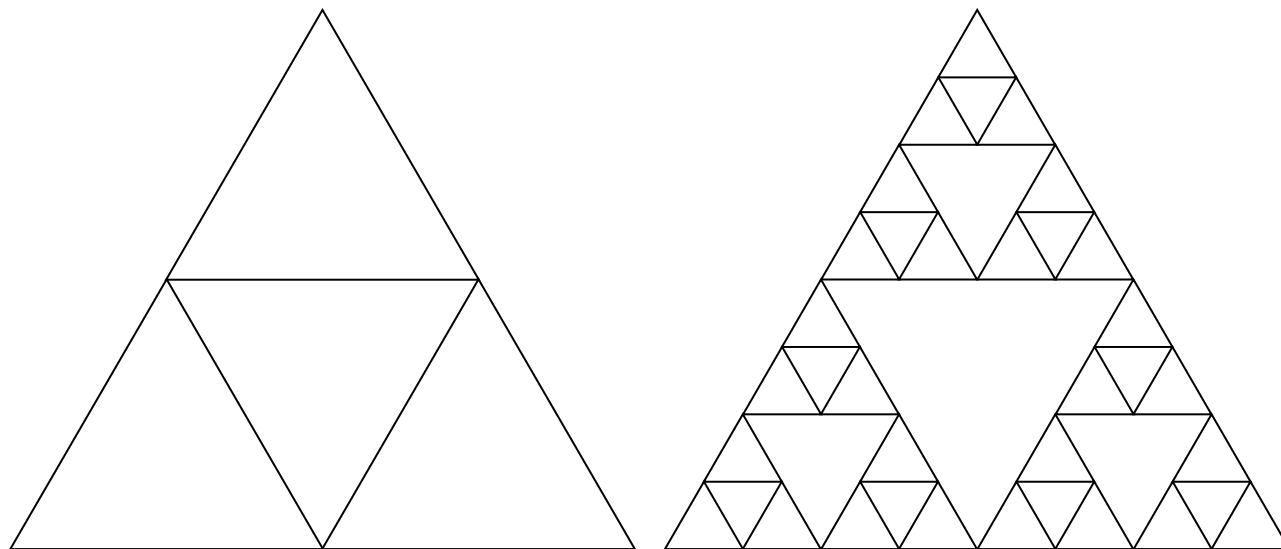
Числа Фибоначчи:

- $F_1 = F_2 = 1$
- $F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$ при $n > 2$

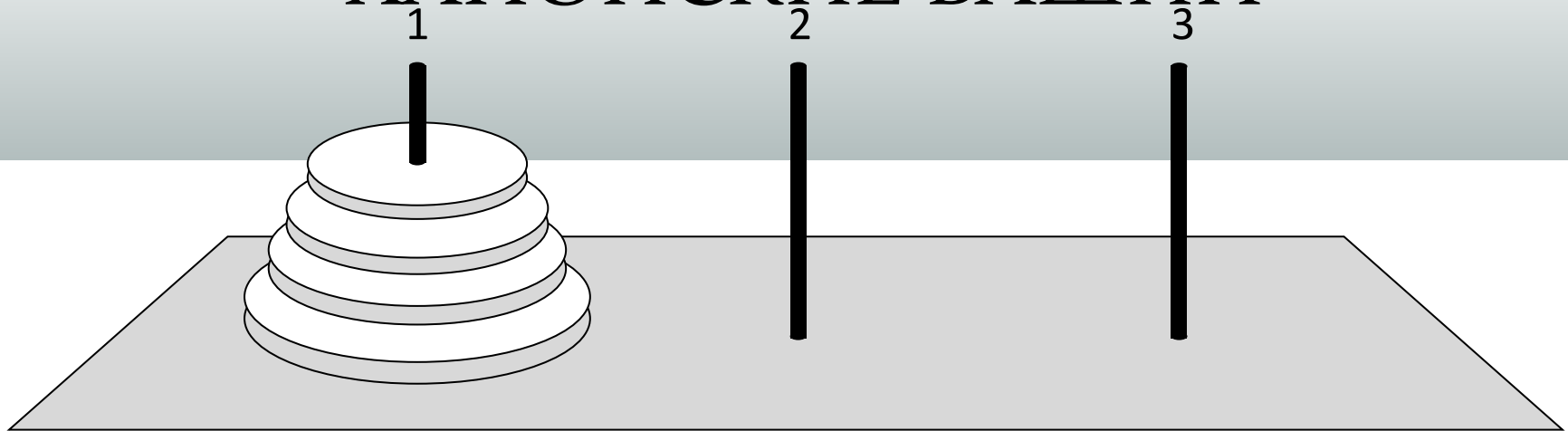
1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...

Фракталы – геометрические фигуры, обладающие самоподобием.

Треугольник Серпинского:



ХАНОЙСКИЕ БАШНИ



- за один раз переносится один диск
- класть только меньший диск на больший
- третий стержень вспомогательный

перенести (n, 1, 3)

перенести (n-1, 1, 2)

1 -> 3

перенести (n-1, 2, 3)

ХАНОЙСКИЕ БАШНИ – ПРОЦЕДУРА

СКОЛЬКО

откуда

куда

```
void Hanoi ( int n, int k, int m )  
{  
    int p;  
    p = 6 - k - m;  
    Hanoi ( n-1, k, p );  
    cout << k << " -> " << m << endl;  
    Hanoi ( n-1, p, m );  
}
```

рекурсия

рекурсия

номер
вспомогательного
стержня (1+2+3=6!)



Что плохо?



Рекурсия никогда не остановится!

Рекурсивная процедура (функция) — это процедура (функция), которая вызывает сама себя напрямую или через другие процедуры и функции.

```
void Hanoi ( int n, int k, int m )  
{  
    int p;  
    if ( n == 0 ) return;  
    p = 6 - k - m;  
    Hanoi ( n - 1, k, p );  
    cout << k << " -> " << m << endl;  
    Hanoi ( n - 1, p, m );  
}
```

условие выхода из
рекурсии

```
main()  
{  
    Hanoi (4, 1, 3);  
}
```


ВЫВОД ДВОИЧНОГО КОДА ЧИСЛА

```
void printBin( int n )  
{  
    if ( n == 0 ) return;  
    printBin( n / 2 );  
    cout << n % 2;  
}
```

условие выхода из
рекурсии

напечатать все
цифры, кроме
последней

ВЫВЕСТИ
последнюю цифру

`printBin(0)`

ВЫЧИСЛЕНИЕ СУММЫ ЦИФР ЧИСЛА

```
int sumDig ( int n )  
{  
    int sum;           последняя цифра  
    sum = n % 10;  
    if ( n >= 10 )    рекурсивный вызов  
        sum += sumDig ( n / 10 );  
    return sum;  
}
```

sumDig (1234)

4 + sumDig (123)

4 + 3 + sumDig (12)

4 + 3 + 2 + sumDig (1)

4 + 3 + 2 + 1

АЛГОРИТМ ЕВКЛИДА

Алгоритм Евклида. Чтобы найти НОД двух натуральных чисел, нужно вычитать из большего числа меньшее до тех пор, пока меньшее не станет равно нулю. Тогда второе число и есть НОД исходных чисел.

```
int NOD ( int a, int b )
{
    if ( a == 0 || b == 0 )
        return a + b;
    if ( a > b )
        return NOD ( a - b, b );
    else return NOD ( a, b - a );
}
```

условие окончания
рекурсии

рекурсивные вызовы

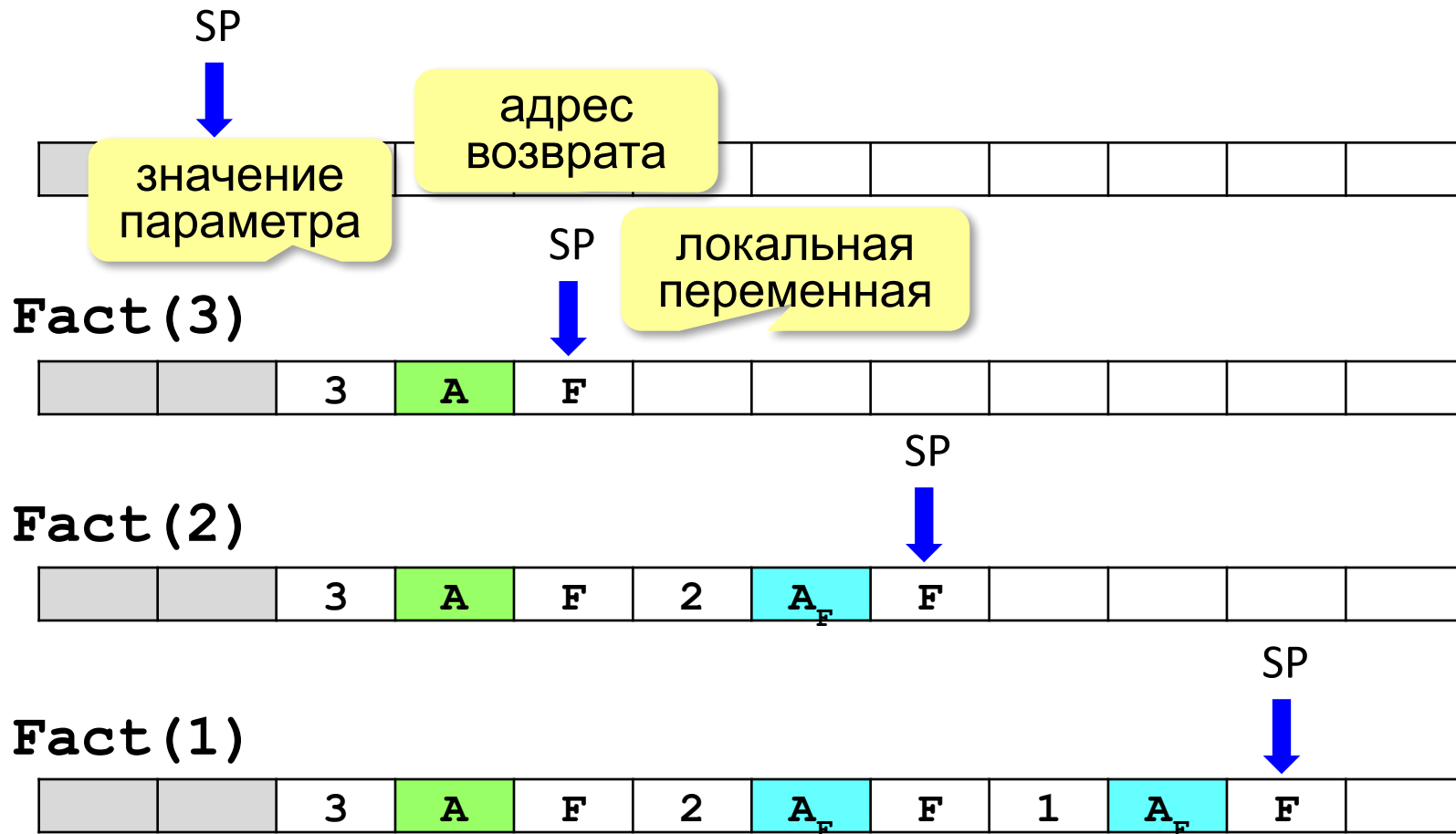
КАК РАБОТАЕТ РЕКУРСИЯ?

Факториал:
$$N! = \begin{cases} 1, & N = 1 \\ N \cdot (N-1)!, & N > 1 \end{cases}$$

```
int Fact ( int N )
{
    int F;
    cout << "-> N=" << N << endl;
    if ( N <= 1 )
        F = 1;
    else F = N * Fact ( N - 1 );
    cout << "<- N=" << N << endl;
    return F;
}
```

```
-> N = 3
    -> N = 2
        -> N = 1
            <- N = 1
                <- N = 2
                    <- N = 3
```

Стек – область памяти, в которой хранятся локальные переменные и адреса возврата.



РЕКУРСИЯ – «ЗА» И «ПРОТИВ»

- с каждым новым вызовом расходуется память в стеке (возможно переполнение стека)
- затраты на выполнение служебных операций при рекурсивном вызове



- программа становится более короткой и понятной



- возможно переполнение стека
- замедление работы



Любой рекурсивный алгоритм можно заменить итерационным!

итерационный
алгоритм

```
int Fact ( int N )
{
    int F;
    F = 1;
    for (i = 2; i <= N; i++)
        F = F * i;
    return F;
}
```