



УНИВЕРСИТЕТ ИТМО

Кафедра Прикладной и компьютерной оптики

Прикладное программирование

Чухламов Антон Викторович
e-mail: chanvikt@gmail.com

Санкт-Петербург, 2018



Лекция 7. Функции в C++

Объявление и описание функций,
передача параметров, возвращаемые
значения, рекурсивные функции,
перегрузка функций



Функции

Функция – это именованная последовательность описаний и операторов, выполняющее какое-либо законченное действие. Функция может принимать параметры и возвращать значение.

```
[класс] тип имя ([список_параметров]) [throw  
    (исключения)]
```

```
{
```

```
    тело функции
```

```
}
```



Объявление и определение функций

Объявление функции:

```
int sum (int a, int b);
```

Определение функции:

```
int sum (int a, int b)  
{  
    return (a+b);  
}
```



Обмен информации между функциями

При совместной работе функции должны обмениваться информацией. Это можно осуществить с помощью:

- глобальных переменных;
- через параметры;
- через возвращаемое функцией значение.



Пример функции

```
#include <iostream>
int sum (int a, int b); //объявление функции

int main(){
    int a = 2, b = 3, c, d;
    c = sum(a, b); //вызов функции
    cin >> d;
    cout << sum(c, d); //вызов функции
    return 0;
}
```



Возвращаемое значение

Возврат из функции в вызвавшую ее функцию реализуется оператором return:

```
return [выражение];
```

Примеры:

```
int function_1 {  
    return 1;  
}
```

```
double function_2 {  
    return 1; //1 преобразуется к типу double  
}
```



Параметры функции

Формальные параметры – параметры, перечисленные в заголовке описания функции.

Фактические параметры (аргументы) – параметры, записанные в операторе вызова функции .



Передача параметров функции

```
#include <iostream>
void f(int i, int* j, int& k); //описание функции
int main(){
    int i = 1, j = 2, k = 3;
    cout << "i j k\n";
    cout << i << ' ' << j << ' ' << k << '\n';
    f(i, &j, k);
    cout << i << ' ' << j << ' ' << k;
    return 0;
}
//определение функции
void f(int i, int* j, int& k){
    i++;
    (*j)++;
    k++;
}
```

- по значению;
- по адресу:
 - с использованием указателей
 - по ссылке.

Передача массивов в качестве параметров



```
#include <iostream>
int sum(const int* mas, const int n); //описание функции
int const n = 10;
int main{
    int marks[n] = {3, 4, 5, 4, 4};
    cout << "Сумма элементов массива: " << sum(marks, n);
    return 0;
}
int sum(const int* mas, const int n){ //определение функции
    int s = 0;
    for (int i = 0; i < n; i++)
        s +=mas[i];
    return s;
}
```



Передача имен функций в качестве параметров

```
void f(int a){ //определение функции
```

```
    ...
```

```
}
```

```
void (*pf)(int); //указатель на функцию
```

```
...
```

```
pf = &f; //указателю присваивается адрес  
функции
```

```
pf(10); //функция f вызывается через  
указатель pf
```



Параметры со значениями по умолчанию

```
int f(int a, int b = 0);
```

```
...
```

```
f(100);
```

```
f(a, 100); //варианты вызова функции f
```

```
void f_1(int, int = 100, char* = 0);
```

```
...
```

```
f_1(a);
```

```
f_1(a, 10);
```

```
f_1(a, 10, "Hello!"); //варианты вызова функции f_1
```



Функции с переменным числом параметров

```
int printf(const char*, ...);
```

Пример:

//один параметр

```
int printf("Введите исходные данные");
```

//два параметра

```
int printf("Сумма: ", sum);
```

//пять параметров

```
int printf("Оценки: ", mark_1, mark_2, mark_3,  
mark_4 );
```



Рекурсивные функции

Рекурсивной называется функция, которая вызывает сама себя.

Рекурсия:

- прямая;
- косвенная.

Вычисление факториала:

```
long fact (long n){  
    if (n == 0 || n == 1) return 1;  
    return (n * fact(n - 1));  
}
```



Перегрузка функций

//возвращает наибольшее из двух целых

```
int max(int, int);
```

//возвращает подстроку наибольшей длины

```
char* max(char*, char*);
```

//возвращает наибольшее из первого параметра и длины второго

```
int max(int, char*);
```

//возвращает наибольшее из второго параметра и длины первого

```
int max(char*, int);
```

Неоднозначность может проявиться при:

- преобразовании типа;
- использовании параметров-ссылок;
- использовании аргументов по умолчанию.



Правила описания перегруженных функций

- Перегруженные функции должны находиться в одной области видимости, иначе произойдёт закрытие аналогично одинаковым именам переменных во вложенных блоках.
- Перегруженные функции могут иметь параметры по умолчанию, при этом значение одного и того же параметра разных функций должны совпадать. В различных вариантах перегруженных функций может быть различное количество параметров по умолчанию.
- Функции не могут быть перегружены, если описание их параметров отличается только модификатором `const` или использованием ссылки.



Лекция 8. Структуры

Структуры, битовые поля



Структуры (struct)

Структура может содержать элементы разных типов. Элементы структуры называется **полями структуры**.

```
struct [имя_типа] {  
    тип_1 элемент_1;  
    тип_2 элемент_2;  
    ...  
    тип_n элемент_n;  
} [список_описателей];
```



Определение структуры

//определение массива структур и указателя на структуру

```
struct {  
    char fio[30];  
    int date, code;  
    double salary;  
} staff[100], *ps;
```

struct Worker{ //описание нового типа Worker

```
    char fio[30];  
    int date, code;  
    double salary;
```

}; //конец определения структуры

Worker staff[100], *ps; //определение массива типа Worker и указателя на него



Инициализация структуры

Инициализация структуры:

```
struct {  
    char fio[30];  
    int date, code;  
    double salary;  
} worker = {"Иванов", 31, 111, 3400.55};
```

Инициализация массивов структур:

```
struct complex{  
    float real, im;  
} compl [2][3] = {  
    {{1,1}, {1,1}, {1,1}}, //строка 1  
    {{2,2}, {2,2}, {2,2}} //строка 2  
};
```



Доступ к полям структуры

Доступ к полям структуры при обращении к полю через имя структуры выполняется с помощью операции выбора `.` (точка).

```
Worker worker, staff[100], *ps;  
worker.fio = "ИВАНОВ";  
staff[8].code = 111;
```

При обращении через указатель с помощью `->`.

```
ps -> salary = 0.12;
```



Битовые поля

Битовые поля – это особый вид полей структуры.

Описание битового поля:

```
struct Options{  
    bool centerX:1;  
    bool centerY:1;  
    unsigned int shadow:2;  
    unsigned int palette:4;  
};
```