

Лекция 2. Модульное программирование

**Процедуры и функции: описание и использование.
Виды параметров подпрограмм: значения,
переменные, константы, открытые, процедурные.
Рекурсия. Модули: описание и использование.
Стандартные модули Паскаля.**

Подпрограммы

Общие положения

- Подпрограмма — это фрагмент кода, к которому можно обратиться по имени
- Логические законченные части программы оформляются в виде подпрограмм
- Подпрограмма записывается один раз, а вызываться может столько раз, сколько необходимо
- Одна и та же подпрограмма может обрабатывать различные данные, переданные ей в качестве параметров.

Структура программы

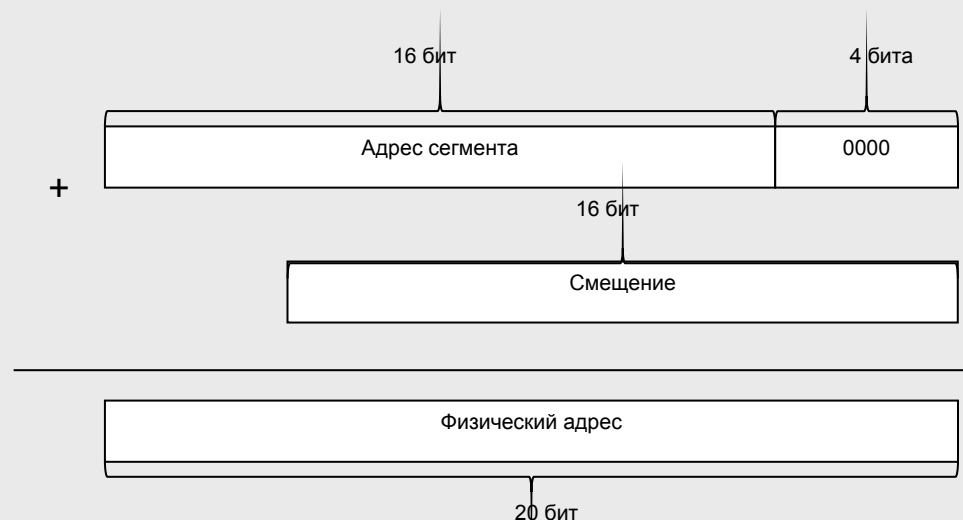


Структура программы в оперативной памяти

В IBM PC-совместимых компьютерах память условно разделена на сегменты.

Адрес каждого байта составляется из номера сегмента и смещения.

Компилятор формирует **сегмент кода**, в котором хранится программа в виде машинных команд, и **сегмент данных**, в котором выделена память под глобальные переменные программы.



Виды переменных

- *Глобальными* называются переменные, которые описаны в главной программе. Время жизни глобальных переменных — с начала программы и до ее завершения. Располагаются в сегменте данных.
- В подпрограммах описываются *локальные* переменные. Они располагаются в сегменте стека, причем распределение памяти происходит в момент вызова подпрограммы, а ее освобождение — по завершении подпрограммы.
- Локальные переменные *автоматически не обнуляются*.

ВЫЗОВ

Для того чтобы подпрограмма выполнилась, ее надо **вызвать**.

Вызов подпрограммы записывается в том месте программы, где требуется получить результаты работы.

Процедура вызывается с помощью отдельного оператора, а функция — в правой части оператора присваивания, например:

`inc(i); writeln(a, b, c);` { вызовы процедур }

`y := sin(x) + 1;` { вызов функции }

Процедуры

заголовок

`procedure` <имя> [(список параметров)];

<разделы описаний>

`begin`

<раздел операторов>

`end;`

Пример процедуры

Вычислить разность между средними арифметическими значениями элементов двух вещественных массивов

```
program dif_average;  
const n = 3;  
type mas = array[1 .. n] of real;  
var  a, b : mas;  
     i   : integer;  
     dif, av_a, av_b : real;
```

```
procedure average(x : mas; var av : real)  
var i : integer;  
begin  
    av := 0;  
    for i := 1 to n do av := av + x[i];  
    av := av / n;  
end;
```

{ Главная программа }

```
begin    for i := 1 to n do read(a[i]);  
        for i := 1 to n do read(b[i]);  
        average(a, av_a);          average(b, av_b);  
  
        dif := av_a - av_b;  
        writeln('Разность значений ', dif:6:2)  
end.
```

Функции

заголовок

Описание функции:

`function` <имя> [(список параметров)] : <тип>;

<разделы описаний>

`begin`

<раздел операторов>

<имя> := <выражение>;

`end;`

Простейший вызов функции:

имя переменной := имя (список аргументов);

Пример функции

```
program dif_average1;  
const n = 3;  
type mas = array[1 .. n] of real;  
var  a, b : mas;  
     i   : integer;  
     dif : real;  
  
    {Главная программа}  
begin  for i := 1 to n do read(a[i]);  
       for i := 1 to n do read(b[i]);  
       dif := average(a) - average(b);  
       writeln('Разность значений ', dif:6:2)  
end.
```

```
function average(const x : mas): real;  
var  i : integer;  
     av : real;  
begin  
     av := 0;  
     for i := 1 to n do av := av + x[i];  
     average := av / n;  
end;
```



Виды параметров подпрограмм

Обмен данными

- Через глобальные переменные
- Через параметры

Параметры передаются:

- По значению
- По адресу
(var или const)


Типы параметров:

- Значения
- Переменные
- Константы
- Бестиповые
- Открытые
- Процедурные
- Объекты

Параметры и аргументы

- При вызове подпрограммы после ее имени в скобках указываются **аргументы**, то есть те конкретные величины, которые передаются в подпрограмму
- Список аргументов как бы накладывается на список параметров и замещает их, поэтому **аргументы должны соответствовать параметрам по количеству, типу и порядку следования.**
- Для каждого параметра обычно задается его **имя, тип и способ передачи.**
- Либо тип, либо способ передачи могут не указываться.
- В заголовке подпрограммы нельзя вводить описание нового типа.

```
y := sh(x, 1e-5);
```



```
function sh(x, e: real): real;
```

```
procedure a(var m: mas;  
x: real; var y);
```

Параметр-значение

- **ИМЯ : ТИП;**

Например:

- `procedure P(x : integer);`

При вызове подпрограммы на месте параметра, передаваемого по значению, может находиться **выражение:**

`P(x);` `P(3);` ~~`P(1, 2);`~~ ~~`P(a + b/2);`~~ `P(a + b div 2);`

`{ var x, a, b : integer; }`

Тип выражения должен быть **совместим по присваиванию** с типом параметра.

Параметр-переменная

var имя : тип;

Например:

- procedure P(var x : integer);

При вызове подпрограммы на месте параметра-переменной может находиться **только ссылка на переменную** точно того же типа:

P(a); P(x);

Параметр-константа

const имя : тип;

Например:

- procedure P(const x : integer);

При вызове подпрограммы на месте параметра может быть записано **выражение**, тип которого совместим по присваиванию с типом параметра.

Пример

```
var a, b, c, d, e : real;  
procedure ХаХа(a, b: real; c : real; var d : real);  
  var e: real;  
  begin c := a + b; d := c; e := c;  
  writeln ('c=', c, ' d=', d, ' e=', e);  
end;  
begin  
  a:=3; b :=5;  
  ХаХа(a, b, c, d);  
  writeln ('c=', c, ' d=', d, ' e=', e);  
end.
```

c = 8 d = 8 e = 8
c = 0 d = 8 e = 0

Пример

Заголовок процедуры имеет вид:

```
Procedure P(a:real; b:char; var c:real);
```

Переменные в вызывающей программе описаны так:

```
Var a:integer; b,c:char; d,x:real;
```

- P(a, b, c);
 - P(d+a, c, x);
 - P(x, 'c', d);
 - P(a, b, a+1);
- В какой строке ошибка?

ИТОГИ

- Для передачи в подпрограмму **исходных данных** используются **параметры-значения** и **параметры-константы**. Параметры составных типов (массивы, записи, строки) предпочтительнее передавать как константы.
- **Результаты** работы процедуры следует передавать через **параметры-переменные**, результат функции — через ее **имя**.

Открытый массив

- Может быть *только одномерным* и состоять из элементов любого типа, кроме файлового.
- На место открытого массива можно передавать одномерный массив любой размерности, состоящий из элементов такого же типа
- Элементы массива нумеруются с нуля. Номер максимального элемента в массиве можно определить с помощью функции High.

Пример. Функция, определяющая максимальный элемент любого целочисленного массива.

```
function max_el(const mas : array of integer) : integer;  
var i, max : integer;  
begin  
    max := mas[0];  
    for i := 0 to High(mas) do  
        if mas[i] > max then max := mas[i];  
    max_el := max;  
end;
```

Открытые строки

Строки произвольной длины можно передавать:

- по значению;
- на место параметра-константы.

Для передачи в подпрограмму строк любой длины по адресу используются:

- специальный тип `OpenString`, называемый *открытой строкой*;
- тип `string` при включенном режиме `{P+}`.

```
type s20 = string[20];
var s1 : string[40];
    s2 : string[10];
procedure P(const x : s20; y : string;
           var z : openstring);
...
begin ... P(s2, s1, s1); ...
end.
```

Бестиповые параметры

```
Function EQ( var x, y; size: word ): boolean;
```

{С помощью функции EQ можно сравнить две любые величины}

```
Type Bytes = array[ 0 .. MaxInt ] of byte;
```

```
Varxb: Bytes absolute x;
```

```
    yb: Bytes absolute y;    n : integer;
```

```
Begin
```

```
    n := 0;
```

```
    While (n < size) and (xb[n] = yb[n]) do inc(n);
```

```
    EQ := n = size;
```

```
End;
```


Пусть, например, в программе описаны переменные:

```
var a, b : array [1 .. 10] of byte;  
    x    : real;  
    c    : string;
```

Следующие обращения к функции EQ будут корректны:

`EQ(a, b, sizeof(a))` { сравнение двух массивов }

`EQ(a[2], b[5], 4)` { сравнение 2–5 элементов массива "a" с
5–8 элементами массива "b", соответственно }

`EQ(c, x, sizeof(real))` { сравнение первых 6 байт строки с с
переменной x }

Параметры процедурного типа

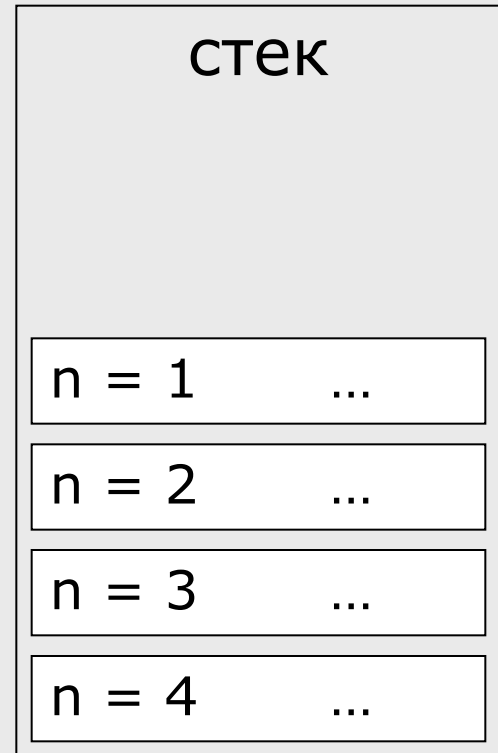
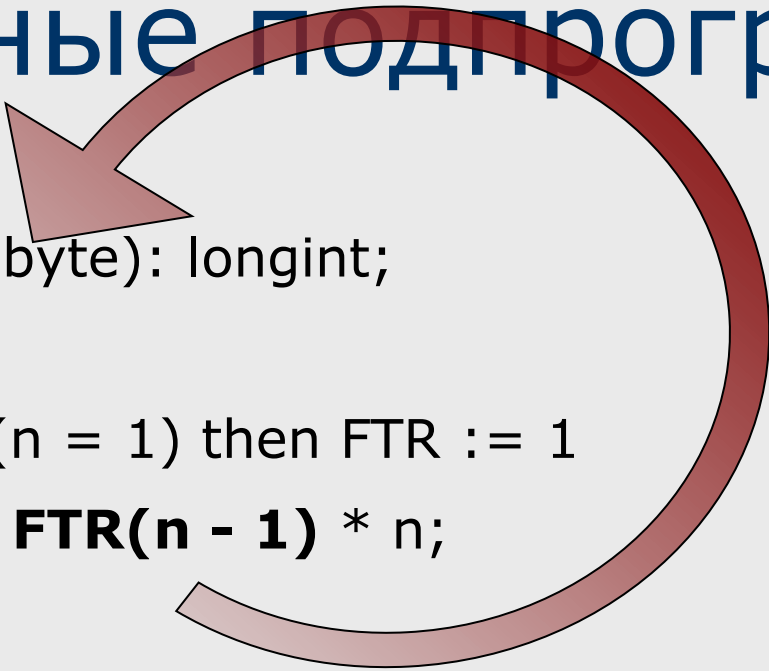
```
procedure tabl_fun(x, Xk, dX : real; f : fun);  
begin  
  writeln(' ----- ');  
  writeln('|      X      |      Y      |');  
  writeln(' ----- ');  
  
  while x <= Xk do begin  
    writeln('|', x:9:2, ' |', f(x):9:2, ' |');  
    x := x + dX;  
  end;  
  
  writeln(' ----- ');  
end.
```

Работа с параметром

1. Определить **процедурный тип**
`type fun = function(x : real) : real;`
2. Задать для подпрограмм, предназначенных для передачи в качестве параметра, ключ компилятора `{ $F+ }`, определяющий **дальнюю адресацию**
`{ $F+ }`
`function Q(x : real) : real;`
`begin`
`Q := 2 * x / sqrt(1 - sin(2 * x));`
`end;`
`{ $F- }`
3. Задать в заголовке подпрограммы параметр процедурного типа:
`procedure tabl_fun(x, Xk, dX : real; f : fun);`
4. Передать в подпрограмму имя конкретной функции/процедуры:
`tabl_fun(0, 10, d, Q);`

Рекурсивные подпрограммы

```
function FTR(n : byte): longint;  
begin  
    if (n = 0) or (n = 1) then FTR := 1  
    else FTR := FTR(n - 1) * n;  
end;  
-----  
A := FTR(4);
```



Модули

Структура модуля

`unit` имя; { заголовок модуля }

`interface`

{ **интерфейсная секция модуля** }
{ описание глобальных элементов модуля
(видимых извне) }

`implementation`

{ **секция реализации модуля** }
{ описание локальных (внутренних) элементов
модуля }

`begin`

 { **секция инициализации** }
 { может отсутствовать }

`End;`

`End.`

Состав модуля

- *В интерфейсной секции* модуля определяют константы, типы данных, переменные, а также заголовки процедур и функций.
- *В секции реализации* описываются подпрограммы, заголовки которых приведены в интерфейсной части. Кроме того, в этой секции можно определять константы, типы данных, переменные и внутренние подпрограммы.
- *Секция инициализации* предназначена для присваивания начальных значений переменным, которые используются в модуле.

Пример интерфейсного раздела:

Interface

{подключаемые модули}

Uses AnotherUnit;

{константы}

Const

PI=3.14159265;

E=2.71828182;

{пользовательские типы данных}

Type

TMyType=array[-3..7] of real;

{переменные}

Var

temp:TMyType;

{процедуры и функции}

Procedure Fill(var x:TMyType);

Function Find(const x:TMyType; const Value:real):Boolean;

Implementation

Пример модуля

```
unit Average;  
interface  
  const n = 10;  
  type mas = array[1 .. n] of real;  
  procedure aver_mas(x : mas;  
    var av : real);  
implementation  
  procedure aver_mas(x : mas;  
    var av : real);  
    var i : integer;  
begin  
  av := 0;  
  for i := 1 to n do  
    av := av + x[i];  
  av := av / n;  
end;  
end.
```

Использование модуля в программе:

```
program dif_average;  
uses Average;  
var a, b : mas;  
    i : integer;  
    dif, av_a, av_b : real;  
begin  
  for i := 1 to n do read(a[i]);  
  for i := 1 to n do read(b[i]);  
  aver_mas(a, av_a);  
  aver_mas(b, av_b);  
  dif := av_a - av_b;  
  writeln('Разность:', dif:6:2);  
end.
```

Пример модуля 2

Unit primer1;

```
Interface
Const n=50;
Type
Massiv=array[1..n]of integer;
Procedure Vvod(Var m:byte; Var X:massiv);
Procedure Vyvod(m:byte;X:massiv);
Procedure SumKol(m:byte;X:massiv;Var Sum,Kol:integer);
Implementation
Procedure Vvod(Var m:byte; Var X:massiv);
var i:integer;
begin
For i:=1 to m do
x[i]:=random(20)-10;
end;
Procedure Vyvod(m:byte; X:massiv);
var i:integer;
begin
For i:=1 to m do
write(X[i]:5);
writeln
end;
Procedure SumKol(m:byte;X:massiv;Var Sum,Kol:integer);
var i:integer;
begin
Sum:=0;
Kol:=0;
For i:=1 to m do
If X[i]>0 then
begin
Sum:=Sum+X[i];
Inc(Kol);
end;
end;
end.
```

Использование модуля в программе:

Uses primer1;

```
Var A,B:massiv;
Na,Nb:byte;
Kol_A, kol_B, sum_A, Sum_B:integer;
Begin
Write ('Введите число элементов в массиве A
(<50)');
readln(Na);
Vvod(na,A);
Writeln('Массив A:');
Vyvod(na,A);
SumKol(na,A,Sum_A,Kol_A);
writeln('Sum_A=',Sum_A," :2, 'Kol_A=',Kol_A);
Write ('Введите число элементов в массиве B
(<50)');
readln(Nb);
Vvod(nb,B);
Writeln('Массив B:');
Vyvod(nb,B);
SumKol(nb,B,Sum_B,Kol_B);
writeln('Sum_B=',Sum_B," :2, 'Kol_B=',Kol_B);
end.
```

Стандартные модули Паскаля

Стандартные модули Pascalabc.net

- Crt
- GraphABC
- ABCObjects
- ABC Sprites