

Функции

(част 2)

Трифон Трифонов

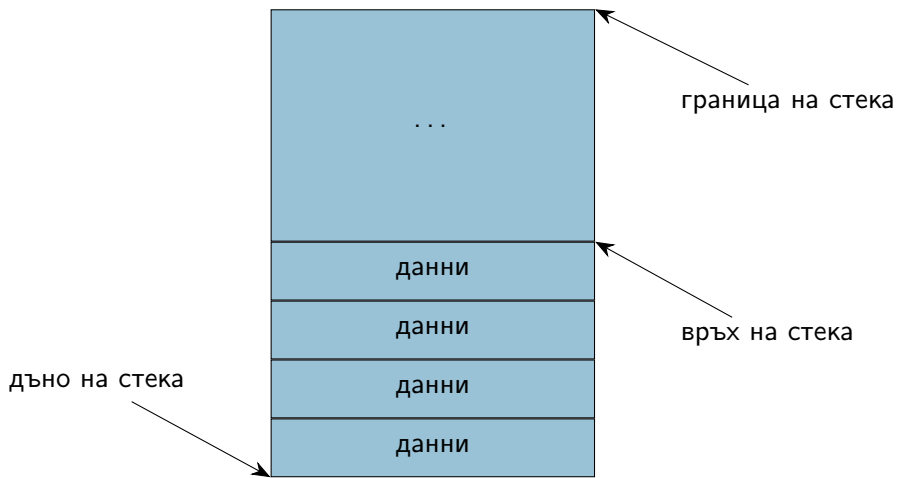
Увод в програмирането,
спец. Компютърни науки, 1 поток, 2018/19 г.

13 декември 2018 г.

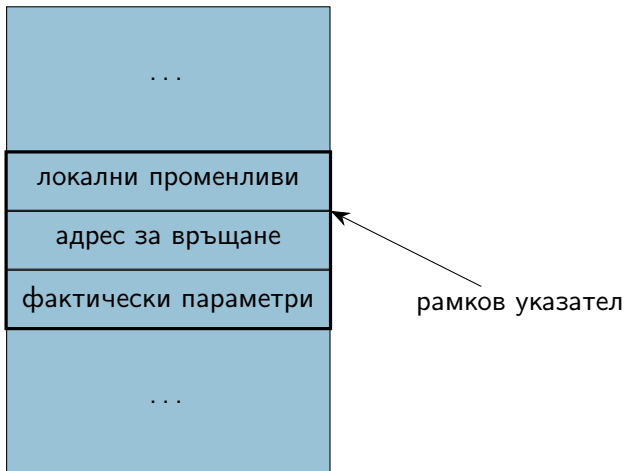
Схема на програмната памет



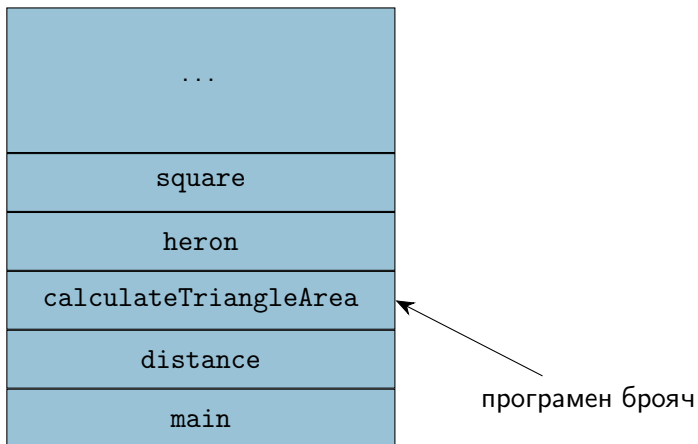
Програмен стек



Стекова рамка на функция



Област за програмен код



Предаване по стойност (call by value)

- пресмята се стойността на фактическия параметър
- в стековата рамка на функцията се създава **копие** на стойността
- всяка промяна на стойността остава локална за функцията
- при завършване на функцията, предадената стойност и всички промени над нея **изчезват**

Странични ефекти

Какви странични ефекти може да има функция на C++?

- Използване на глобални променливи
- Използване на статични променливи
`static` <дефиниция_на_променлива>
- Работа с вход или изход

Предаване с препратка (call by reference)

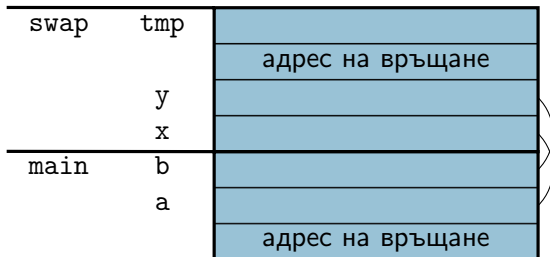
- Понякога искаме промените във **формалните** параметри да се отразят във **фактическите** параметри
- Тогава трябва да обявим, че искаме фактическите параметри да могат да бъдат променяни
- `<параметър> ::= <тип>& <идентификатор>`
- **Примери:**
 - `int add5(int& x) { x += 5; return x; }`
 - фактическият параметър трябва да е lvalue!
 - `add5(3);`
 - `int a = 3; cout << add5(a) << ' ' << a;`

Пример за предаване с препратка

Размяна на две променливи

```
void swap(int& x, int& y) {  
    int tmp = x;  
    x = y;  
    y = tmp;  
}  
  
int main() {  
    int a = 5, b = 8;  
    swap(a, b);  
    cout << a << ' ' << b << endl;  
}
```

Стекова рамка при предаване с препратка



Претоварване на функции (overloading)

- **Проблем:** Функцията `swap` работи само за `int`!
- Ако искаме функция за размяна на `double` променливи, трябва да направим нова функция `swap_double(double&, double&)`;
- Аналогично за `char`, `long`, ...
- Трябва ли да си измисляме нови имена за всяка от тези функции, които всъщност прави едно и също?
- **Не!** Можем да използваме едно и също име за няколко функции!
- Сигнатурата на функцията зависи от:
 - типа на връщане
 - типа и реда на параметрите
- Функции с еднакво име и различна сигнатура са различни
- Казваме, че името е **претоварено** (overloaded)
- **Проблем:** може да възникне нееднозначност при извикването!

Предаване на масиви като параметри

- $\langle \text{параметър_масив} \rangle ::= \langle \text{тип} \rangle \langle \text{име} \rangle [[\langle \text{константен_израз} \rangle]] \mid \langle \text{тип} \rangle * \langle \text{име} \rangle$
- размерът на масива **се игнорира!**
 - затова обикновено се подава като допълнителен параметър
- промените в масива винаги се отразяват в оригинала
- **Примери:**
 - `int readArray(int a[]);`
 - `void printArray(int* a, int n);`

Примерни функции

- 1 Да се напише функция, която въвежда масив
- 2 Да се напише функция, която извежда масив
- 3 Да се напише функция, която търси елемент в масив
- 4 Да се напише функция, която проверява дали два низа са равни
- 5 Да се напише функция, която намира най-малкия и най-големия елемент на масив

Връщане на няколко резултата

- Как да върнем едновременно минимума и максимума?
- **Идея:** да използваме параметрите за резултат!
- Можем да запишем резултат в параметър, предаден с препратка
- `void findMinMax(int a[], int n, int& min, int& max);`