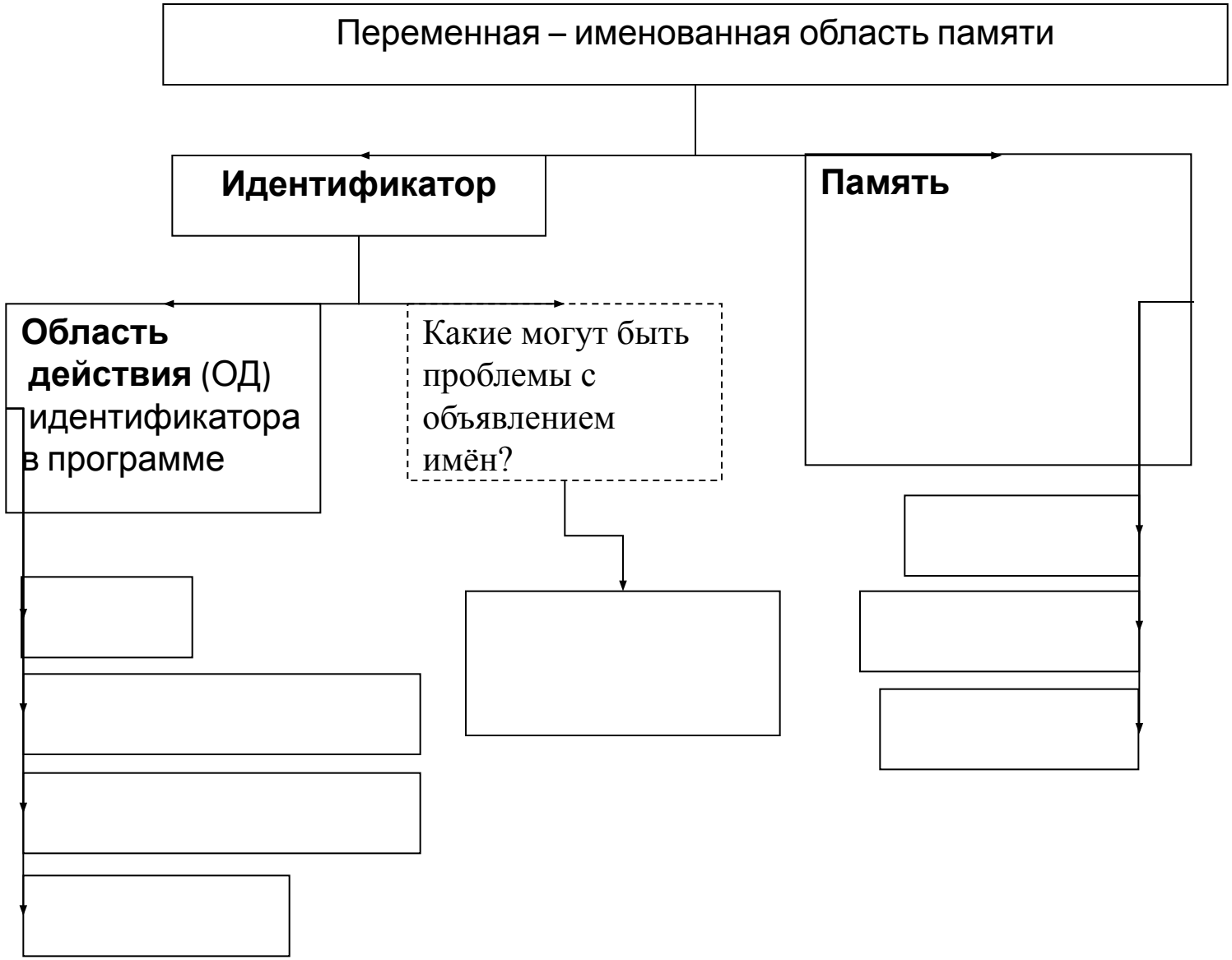
Тема 1-5.

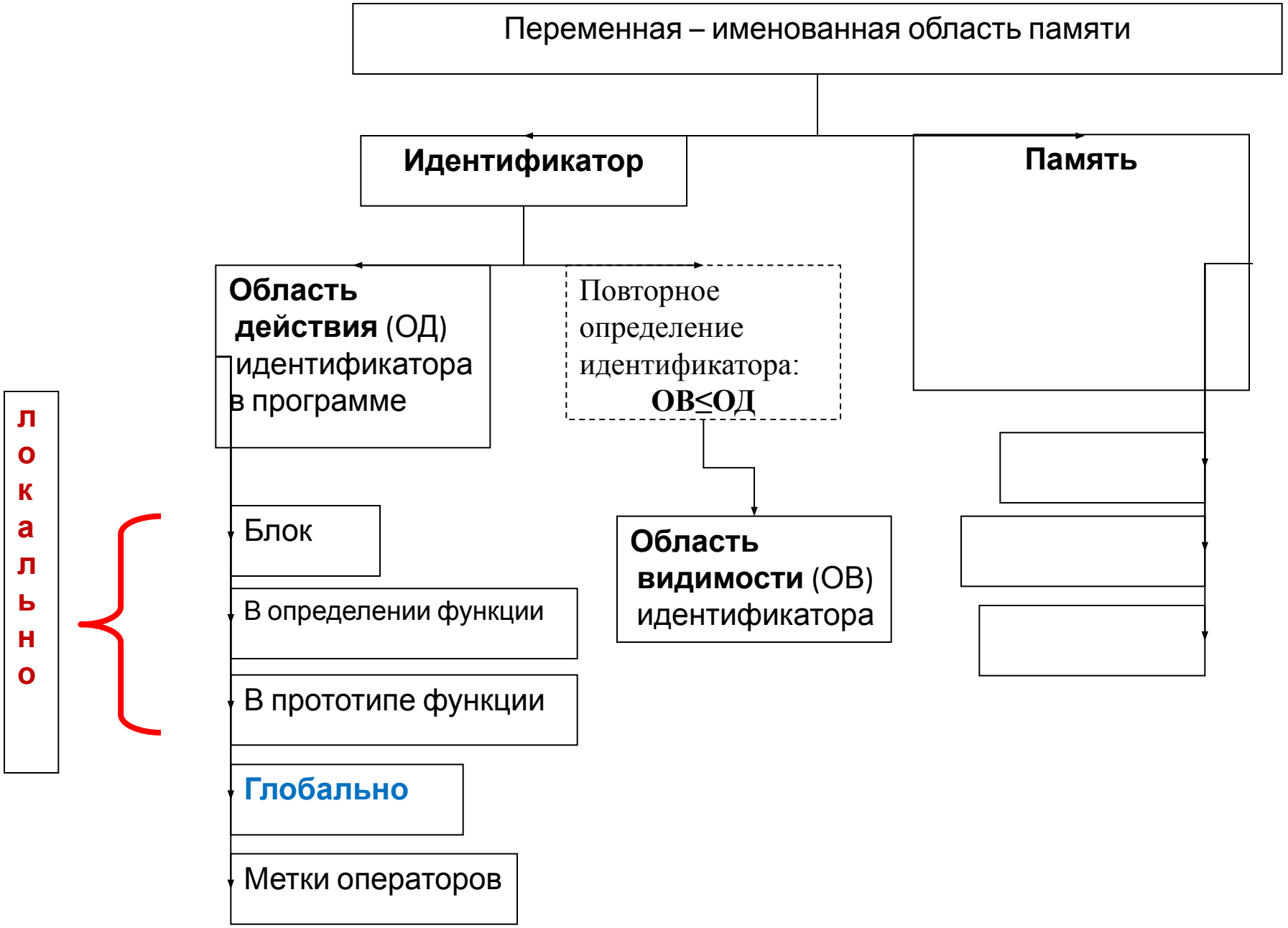
Локальные и глобальные переменные

для АСУб и ЭВМб

Определения

- **Переменная** – это именованная область памяти.
- **Имя переменной** – это *ссылка* на некоторую область *памяти*.
- **Тип**изированная переменная:
  - диапазон возможных значений;
  - способ хранения в памяти;
  - допустимые операции.


Переменная – именованная область памяти
Идентификатор
Память
Область действия (ОД) идентификатора в программе
Какие могут быть проблемы с объявлением имён?


Переменная – именованная область памяти
Идентификатор
Память
Область действия (ОД) идентификатора в программе
Повторное определение идентификатора:
ОВ≤ОД
локально
Блок
В определении функции
В прототипе функции
Глобально
Метки операторов
Область видимости (ОВ) идентификатора

Переменные по области действия

- ***Область действия (ОД) идентификатора (имени)*** - это часть программы, в которой можно обращаться к данному имени (сфера действия имени в программе):

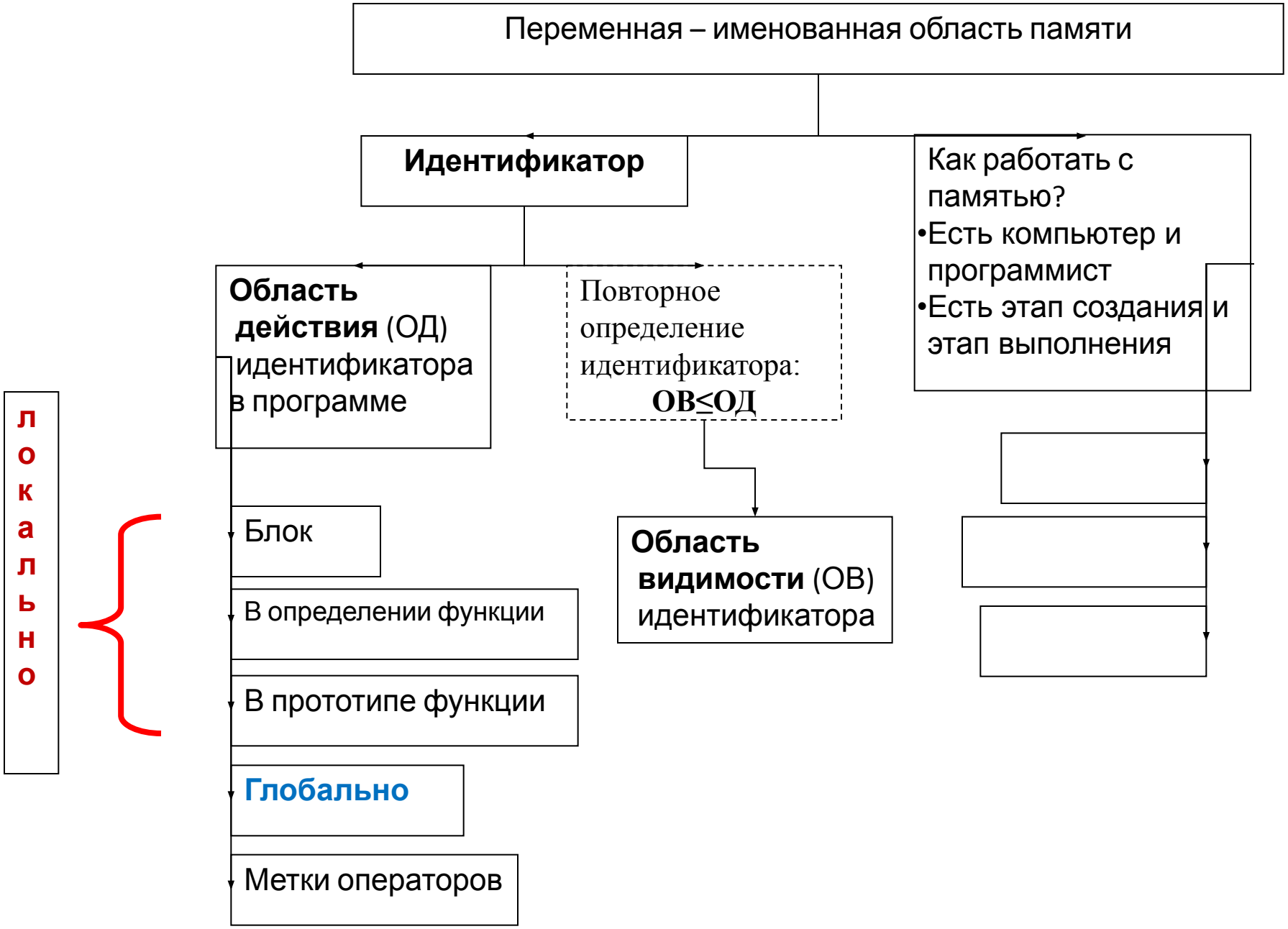
  - **Глобальная переменная** — переменная, определённая вне функций и доступная из разных функций. **ОД** глобальных переменных - вся программа от точки их определения или от точки их описания
  - **Локальная переменная** — переменная, определённая внутри некоторого блока и доступная только из него. **ОД** от точки определения до конца блока, либо весь блок (не в C++)

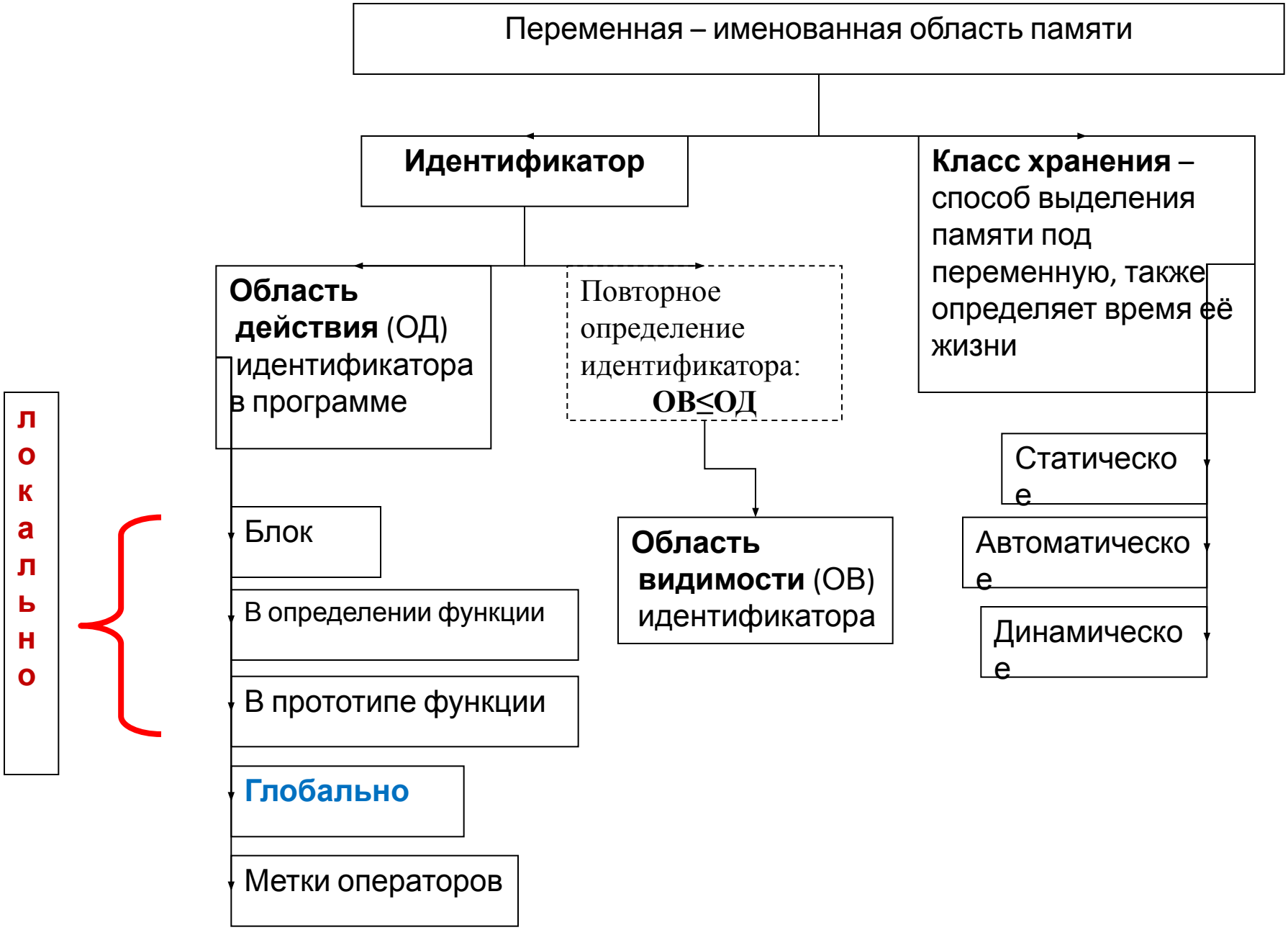
Переменные по области видимости

- ***Область видимости*** (***ОВ***) – это часть программы, в которой обращение к имени переменной позволяет обратиться к участку памяти, связанному с данной переменной:
  - Переменная внутри вложенного блока может иметь то же имя, что и переменная внутри внешнего блока. Когда подобное случается, то переменная во вложенном (внутреннем) блоке «скрывает» внешнюю переменную. Это называется **сокрытием имен.**
- **ОВ≤ОД**

Области действия и видимости

```cpp
#include <iostream>
using namespace std;

int x = -1;//глобальная

void func(int x);// в прототипе


int main()
{
	setlocale(LC_ALL, "Russian");

	int x = -100;
	func(100);
	func(200);

	cout << "из main: " << x << endl;
	cout << "глобально: " << ::x << endl;

	return 0;

}

void func(int x)// в определении
{
	//int x;//переопределение!!!
	cout << "входной параметр из func: " << x << endl;
	{
		int x;//инициализация
		cout << "в фиктивном блоке из func : " << x << endl;
		for (int x = 10; x < 13; x++)//в блоке
		{
			cout << "в блоке оператора " << x << endl;
		}
	}
}
```


Переменная – именованная область памяти
Идентификатор
Как работать с памятью?
•Есть компьютер и программист
•Есть этап создания и этап выполнения
Область действия (ОД) идентификатора в программе
Повторное определение идентификатора:
ОВ≤ОД
Область видимости (ОВ) идентификатора
локально
Блок
В определении функции
В прототипе функции
Глобально
Метки операторов


Переменная – именованная область памяти
Идентификатор
Класс хранения – способ выделения памяти под переменную, также определяет время её жизни
Область действия (ОД) идентификатора в программе
Повторное определение идентификатора:
ОВ≤ОД
Статическое
Автоматическое
Динамическое
Область видимости (ОВ) идентификатора
Блок
В определении функции
В прототипе функции
Глобально
Метки операторов
локально

- Память под статические переменные распределяется **компилятором** и выделяется при запуске программы, а освобождается при завершении программы
- Все глобальные переменные — статические
- Для определения статической локальной переменной используется ключевое слово **static**

+ статическая переменная

```
#include <iostream>
using namespace std;

int x = -1;//глобальная

void func(int x);// в прототипе


int main()
{
setlocale(LC_ALL, "Russian");

int x = -100;
func(100);
func(200);

cout << "из main: " << x << endl;
cout << "глобально: " << ::x << endl;

return 0;

}

void func(int x)// в определении
{
//int x;
cout << "входной параметр из func: " << x << endl;
{
static int x;//инициализация
cout << "в фиктивном блоке из func и статичная : " << x++ << endl;
for (int x = 10; x < 13; x++)//в блоке
{
cout << "в блоке оператора " << x << endl;
}
}
}
```

Глобальные переменные

- Оператора разрешения области видимости (::)
  - Если используются одинаковые имена для локальных и глобальных переменных

```
#include <iostream>

int value(4); // глобальная переменная
int main()
{
    int value = 8; // эта переменная (локальная) скрывает значение глобальной пере
    value++; // увеличивается локальная переменная value (не глобальная)
    ::value--; // уменьшается глобальная переменная value (не локальная)
    std::cout << "Global value: " << ::value << "\n";
    std::cout << "Local value: " << value << "\n";
    return 0;
}
```

Глобальные переменные

- Если вы хотите сделать глобальную переменную **внутренней** (которую можно использовать только внутри одного файла) — используйте **ключевое слово static**:

```
#include <iostream>

static int g_x; // g_x - это статическая глобальная переменная,
                //которую можно использовать только внутри этого файла
int main()
{
    return 0;
}
```

Глобальные переменные

- Если вы хотите сделать глобальную переменную внешней (которую можно использовать в любом файле программы) — используйте **ключевое слово extern**:

```
#include <iostream>

extern double g_y(9.8); // g_y - это внешняя глобальная переменная и её можно использовать и в других файлах программы
int main()
{
    return 0;
}
```

Глобальные переменные

- По умолчанию, **неконстантные** переменные, объявленные вне блока, считаются внешними.
- Однако константные переменные, объявленные вне блока, считаются внутренними.

Глобальные переменные

- Чтобы использовать внешнюю глобальную переменную, которая была объявлена в другом файле, нужно записать предварительное объявление переменной с использованием ключевого слова **extern** (без инициализируемого значения)
- Если предварительное объявление находится вне **блока**, то оно применяется ко всему файлу. Если же внутри блока, то оно применяется только к нему.
- Если переменная объявлена с помощью ключевого слова static, то получить доступ к ней с помощью предварительного объявления не получится.

Глобальные переменные

global.cpp

```
// Определяем две глобальные переменные
int g_m; // неконстантные глобальные переменные имеют внешнюю связь
                //по умолчанию
int g_n(3); // неконстантные глобальные переменные имеют внешнюю связь
            //по умолчанию
// g_m и g_n можно использовать в любом месте этого файла
```

main.cpp

```
#include <iostream>

extern int g_m; // предварительное объявление g_m. Теперь g_m можно
    //использовать в любом месте этого файла
int main()
{
    extern int g_n; // предварительное объявление g_n. Теперь g_n можно
      //использовать только внутри main()
    g_m = 4;
    std::cout << g_n; // должно вывести 3
    return 0;
}
```

Глобальные переменные

- Переменные g_m и g_n имеет *файловую область видимости* внутри global.cpp.
- Доступ к этой переменной вне файла global.cpp отсутствует.
- Хотя эта переменная и используется в main.cpp, сам main.cpp не видит её, он видит только предварительные объявления).
- Компоновщик отвечает за связывание определения g_m и g_n в global.cpp с использованием g_m и g_n в main.cpp.

Связи функций

- Функции имеют такие же свойства связи, что и переменные. По умолчанию они имеют внешнюю связь, которую можно сменить на внутреннюю с помощью ключевого слова static
- Предварительные объявления функций не нуждаются в ключевом слове extern. Компилятор может определить сам (по телу функции): определяете ли вы функцию или пишете её прототип.