

Тема IV. Модульное программирование

Лекция 8

Тема IV. Модульное программирование

§1. Функции

§2. Пользовательские типы данных

§3. Директивы препроцессора

Лекция 8:

§1. Функции

§1.1. Объявление функций

§1.2. Определение функций

§1.3. Вызов функций

§1.4. Передача параметров в функцию

§1.5. Передача массивов в функцию

§1.6. Функции с переменным числом параметров

§1.7. Рекурсивные функции

§1.8. Функция `main()`

§1.9. Перегрузка функций

§1.10. Шаблоны функций

§2. Пользовательские типы данных

§3. Директивы препроцессора

§0. Введение в модульное программирование



Определе ние

Модуль — отдельный файл, в котором группируются функции и связанные с ними данные.

Достоинства модульного стиля программирования:

- Алгоритмы отделены от данных;
- Высокая степень абстрагирования проекта;
- Модули конструируются и отлаживаются отдельно друг от друга

Функциональная декомпозиция — это метод разработки программ, при котором задача разбивается на ряд легко решаемых подзадач, решения которых в совокупном виде дают решение исходной задачи в целом.

§1. Функции



Определе ни е

Функция — это самостоятельный именованный алгоритм решения некоторой законченной задачи.

§1.1. Объявление функций



Объявление функции — это создание **Определени** её прототипа.

- ☐ **e** При объявлении функции задается имя функции, тип возвращаемого значения (тип функции) и указывается список передаваемых параметров:

```
[класс] тип имя_функции ([список_параметров]);
```

[класс] тип имя_функции ([список_параметров]);

[класс] — задает область видимости функции:

- `extern;`
- `static.`

[класс] **тип** имя_функции ([список_параметров]);

тип — определяет тип значения, возвращаемого функцией:

[класс] тип **имя_функции** ([список_параметров]);

имя_функции — имя функции, т.е. идентификатор.

```
[класс] тип имя_функции ( [список_параметров] ) ;
```

список_параметров — определяет величины, которые требуется передать в функцию при вызове.

- элементы списка разделяются запятыми;
- в списке указываются типы и имена.

Примечание:

При объявлении функции имена в списке параметров, передаваемых в функцию, можно опустить.

§1.2. Определение функций



Определе ние

Определение функции содержит, кроме объявления, **тело функции**, представляющее собой последовательность операторов.

Формат определения (описания) функции:

```
[класс] тип имя ([список_параметров])  
{  
    тело функции;  
}
```

```
[класс] тип имя ([список_параметров]) [throw(исключения)]  
{  
    тело функции;  
}
```

исключения — список исключений, которые может породить функция (т.е. ошибки).

§1.3. Вызов функций

Формат вызова функций:

```
имя_функции ([список_параметров] );
```

Пример:

```
#include <iostream.h>
// объявление функции:
int sum(int x, int y); // <-- Вариант 1
//int sum(int, int); // <-- Вариант 2
main()
{
    int a = 2, b = 3, c, d;
    c = sum(a, b); // вызов функции
    cin >> d;
    cout << sum(c, d); // вызов функции
    cout << sum(a*10+5, b+3-a/2); // вызов функции
    return 0;
}
// определение функции:
int sum(int x, int y)
{
    return (x+y); // <-- Здесь x и y - локальные переменные
}
```

§1.4. Передача параметров в функцию



Определе ние

Параметры, перечисленные в заголовке описания функции, называются **формальными**, а записанные в операторе вызова функции — **фактическими** параметрами, или **аргументами**.



Определе ние

Список аргументов в функции называется **сигатурой функций**.

Примечание:

В определении функции и в ее вызове сигнатуры параметры должны строго совпадать. Это означает, что формальные и фактические параметры должны соответствовать друг другу по **количеству**, **типу** и **порядку следования**.

Пример:

```

float Avg(float a, float b, float c)
{ float S;          // локальная переменная
S=(a+b+c)/3.;
return S;}         // тип совпадает с типом функции
void main(void) {
float x1=2.5, x2=7, x3=3.5; float y;
y=Avg(x1, x2, x3);          // фактические параметры - переменные
// обращение в присваивании
printf("x1=%f, x2=%f, x3=%f y=%f\n", x1, x2, x3, y);
y=Avg(2., 4., 7.); // фактические параметры-константы вещественного типа
printf("x1=%f, x2=%f, x3=%f y=%f\n", 2., 4., 7., y);
// фактические параметры - выражения
y=Avg(x1*2., x2+4., sin(PI/2.));
printf("x1=%f,x2=%f,x3=%f,y=%f\n",2*x1,x2+4.,sin(PI/2.),y);
// обращение в функции вывода, фактические параметры
// произвольные, то есть константы, переменные, выражения
printf("x1=%f,x2=%f,x3=%f,y=%f\n",2.,x2,x3+0.7,Avg(2.,x3+0.7));
// оператор-обращение может входить в другие выражения
y=(Avg(0.5, 1.7, 2.9)+Avg(x1,x1+2,x1+2.))*0.5;
printf("y=%f\n",y); }

```

Способы передачи параметров в функцию

По значению

- В стек заносятся копии значений аргументов, и операторы функции работают с этими копиями;
- Доступа к исходным значениям параметров функции нет, т.е. нет возможности изменить исходные значения аргументов.

По адресу

- В стек заносятся копии адресов аргументов, а функция осуществляет доступ к ячейкам памяти по этим адресам;
- Исходные значения аргументов могут быть изменены в ходе выполнения операторов функции.

Пример 1:

```
#include <iostream.h>
void increm(int a, int *b, int &c);      // объявление функции
main()
{
    int a = 1, b = 2, c = 3;
    cout << "a b c\n";
    cout << a << ' ' << b << ' ' << c << '\n';
    increm(a, &b, c);                  // вызов функции
    cout << a << ' ' << b << ' ' << c << '\n';
    return 0;
}
```

```
void increm(int a, int *b, int &c)      // определение
```

функции

```
{
    a++; (*b)++; c++;
}
```

a	b	c
1	2	3
1	3	4

Пример 2:

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int Triangle(float a, float b, float c, float &p, float &s)
{
    // функция имеет два варианта выхода
    // параметры a, b, c передаются по значению
    // параметры p, s, по ссылке
    float pp; // полупериметр
    if (a+b<=c || a+c<=b || b+c<=a) // треугольник не существует
        return 0;
    else
    { // треугольник существует
        p=a+b+c;
        pp=0.5*p;
        s=sqrt (pp* (pp-a) * (pp-b) * (pp-c) ) ;
        return 1;
    }
}
```

```
void main(void)
{
float A, B, C;
// длины сторон - фактические параметры
float Perim, Square;
// периметр и площадь - фактические параметры
// пример обращения
printf("Введите длины сторон треугольника\n");
scanf("%f%f%f", &A, &B, &C);
if(Triangle(A, B, C, Perim, Square)==1)
printf("Периметр = %6.2f, площадь = %6.2f\n", Perim,
Square);
else
printf("Треугольник не существует\n");
}
```

§1.5. Передача массивов в функцию

- ✓ При использовании массива в качестве параметра функции, в функцию передается указатель на тип элемента массива, а точнее — на первый элемент массива.

Пример:

```
/* Передача одномерного массива в функцию */
#include <iostream.h>
int sum(const int *mas, const int n);    //объявление функции
const int n=10;
main()
{
    int marks[n] = {1, 2, 3, 4, 5, 6};
    cout << "Сумма эл-тов массива: " << sum(marks, n);
    return 0;
}
int sum(const int *mas, const int n)    //определение функции
{
    // или int sum(int mas[], int n)
    // или int sum(int mas[n], int n)
    int s=0;
    for (int i = 0; i < n; i++) s += mas[i];
    return s;
}
```

Результат выполнения программы: **Сумма эл-тов массива: 21**

Пример:

```
/* Передача двумерного массива в функцию */
#include <iostream.h>
int sum(int **a, const int n_str, const int n_slb);           // 1
// или int sum(int **, const int, const int);
main() {
    int n_str, n_slb;
    int **a, i, j;
    cout << "Кол-во строк: "; cin >> n_str;                 // 2
    cout << "Кол-во столбцов: "; cin >> n_slb;               // 2
    a = new int *[n_str];                                    // 3
    for (i = 0; i < n_str; i++) a[i] = new int [n_slb];     // 3
    for (i = 0; i < n_str; i++)                             // 4
        for (j = 0; j < n_slb; j++){                       // 4
            cout << "a[" << i << ", " << j << "] = ";       // 4
            cin >> a[i][j]; }                               // 4
    cout << "Сумма эл-тов массива: " << sum(a, n_str, n_slb); // 5
    ...
    return 0;
}
int sum(int **a, const int n_str, const int n_slb){        // 6
    for (int s = 0, i = 0; i < n_str; i++)                  // 7
        for (int j = 0; j < n_slb; j++) s += a[i][j];     // 7
    return s; }                                             // 8
```

Результат выполнения программы:

```
Кол-во строк: 2
Кол-во столбцов: 3
a[0, 0] = 1
a[0, 1] = 2
a[0, 2] = 3
a[1, 0] = 4
a[1, 1] = 5
a[1, 2] = 6
Сумма эл-тов массива: 21
```

§1.6. Функции с переменным числом параметров

- ✓ В функциях с переменным числом параметров список формальных параметров заканчивается троеточием.
- ✓ Для доступа к необязательным параметрам внутри функции используются следующие макросы библиотеки `<stdarg.h>`:
 - `va_start` — инициализирует указатель;
 - `va_list` — хранит указатель на очередной аргумент;
 - `va_arg` — возвращает значение очередного аргумента;
 - `va_end` — после перебора всех элементов необходимо обратиться к этому макросу до выхода из функции.

Пример:

```

/* Функция с переменным числом параметров */
#include <stdio.h>
#include <stdarg.h>
main() {
    int n;
    int sred_znach(int, ...); // объявление функции
    n = sred_znach(2,3,4,-1); // вызов с четырьмя параметрами
    printf("n = %d", n);
    n = sred_znach(5,6,7,8,9,-1); // вызов с шестью параметрами
    printf("\n n = %d", n);
    return 0; }

int sred_znach(int x, ...){ // определение функции
    int i = 0, j = 0, sum = 0;
    va_list uk_arg; // объявление указателя uk_arg на эл-ты
                    // списка необязательных параметров
    va_start(uk_arg, x); // установка указателя uk_arg на
                        // первый необязательный параметр x
    /* выборка очередного параметра и проверка на конец списка: */
    while ((i = va_arg(uk_arg, int)) != -1){
        sum += i; // сумма эл-тов
        j++; } // кол-во эл-тов
    va_end(uk_arg); // закрытие списка параметров
    return (sum / j); } // передача сред. знач. в точку вызова

```


Результат выполнения программы:

```
n = 3  
n = 7
```

□ *Примечание к примеру:*

- A. Функция в данном примере имеет один обязательный параметр, который обязательно должен быть равен '-1' и является признаком (флагом) окончания списка передаваемых в функцию параметров.

§1.7. Рекурсивные функции



Определени

Рекурсивная функция — функция, вызывающая сама себя.

Хвостовой или концевой рекурсией называется функция, рекурсивный вызов которой производится в конце, непосредственно перед оператором `return` или в самом операторе `return`.

Замечание!

В коде обязательно должна быть предусмотрена проверка условия завершения рекурсии.

Рекурсивная функция должна иметь хоть одну нерекурсивную ветвь, заканчивающуюся оператором возврата.

Пример:

```
/* вычисление факториала (n!): */  
long factorial(long n){  
    if (n == 0 || n == 1) return 1;  
    return (n * factorial(n - 1)); } // n!=n*(n-1)! (5!=5*4!)
```

□ Примечания:

- A. Рекурсия часто может применяться там, где используется цикл.
- B. Рекурсивные функции позволяют получить компактный программный код.
- C. Расход памяти, времени и опасность переполнения стека требуют внимательности при использовании рекурсивных функций.

§1.8. Функция `main` ()

□ *Примечания:*

- A. Функции `main` передается управление после запуска программы.
- B. Функция `main` может передавать значение в вызывавшую ее систему и принимать параметры из внешнего окружения.

□ Существует два формата записи функции `main`:

```
тип main () {...} //без параметров
```

```
тип main (int argc, char *argv[]) {...} //с двумя пар-ми
```

□ *Примечания:*

Функция main без параметров

В «**типе**» описывается информационный поток, поступающий из функции обратно к той функции, которая произвела к ней обращение.

В «**списке параметров**» описывается информационный поток, который поступает из функции, производящей обращение, к вызываемой функции.

В заголовке функции **main** описывается интерфейс между функцией и ОС.

□ *Примечания:*

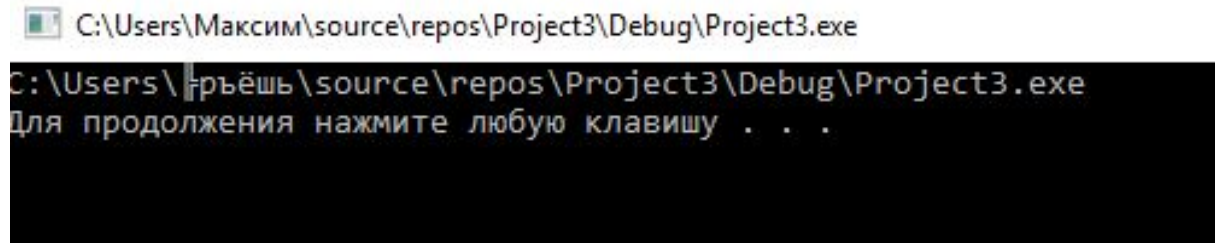
Функция `main` с двумя параметрами

- A. Идентификаторы параметров могут быть любыми, но общепринятыми являются указанные ниже:
- `argc` — определяет количество параметров, передаваемых функции;
 - `argv` — является указателем на массив указателей типа `char`; каждый элемент массива содержит указатель на отдельный параметр командной строки, хранящейся в виде строки.
- B. Указатели массива `argv []` ссылаются на полное имя запускаемого на исполнение файла;

Пример:

```
#include <iostream.h>
void main (int argc, char *argv[])
{
    for (int i = 0; i < argc; i++)
    {
        cout << argv[i] << "\n";
    }
}
```

Результат выполнения программы:



```
C:\Users\Максим\source\repos\Project3\Debug\Project3.exe
C:\Users\Максим\source\repos\Project3\Debug\Project3.exe
Для продолжения нажмите любую клавишу . . .
```

§1.9. Перегрузка (полиморфизм) функций



Определение

Использование нескольких функций с одним и тем же именем, но с различными типами параметров называется ***перегрузкой функций***.

□ **Примечания:**

- A. Компилятор по типу и количеству фактических параметров (аргументов) определяет, какую именно функцию следует вызывать.
- B. Если соответствие на одном этапе получается более чем одним способом, то возникает неоднозначность вызова.
- C. Избежать неоднозначности можно используя явное преобразование типов аргументов.



Определение

Список аргументов в функции называется *сигнатурой функций*.

□ *Примечания:*

- A. Имена переменных не имеют значения.
- B. Сигнатуры могут различаться по количеству аргументов или по их типам, либо по тому и другому.

Пример:

```
/* Перегрузка функций */  
...  
/*Имеется набор функций print( ) со следующими прототипами:*/  
  
void print(const char * str, int width);          // #1  
void print(double d, int width);                 // #2  
void print(long l, int width);                   // #3  
void print(int i, int width);                    // #4  
void print(const char * str);                    // #5  
  
print("Pancakes", 15);  
print("Syrup");  
print(1999.0, 10);  
print(1999, 12);  
print(1999L, 15);
```

Пример:

```
/* Перегрузка функций */
...
/* Имеется 4-е варианта функции, определяющей наибольшее
   значение : */

int max(int, int);           // (1) наибольшее из двух целых
char* max(char*, char*);   // (2) наиболее длинная из двух
   строк
int max(int, char*);        // (3) наибольшее из первого
   // и длины второго
int max(char*, int);        // (4) наибольшее из длины первого
   // и второго

...
void func(int a, int b, char* c, char* d)
{
    cout << max(a,b) << max(d,b) << max(a,c) << max(c,d);
} ...
```

□ *Примечания к примеру:*

- A. Выбор варианта функции `max` осуществляется на этапе компиляции программы в соответствии с типом фактических параметров (аргументов).
- B. В данном примере все четыре варианта функции вызываются последовательно.

Пример:

```
/* Перегрузка функций */
/*функция, которая возвращает наибольшее из своих параметров*/

int max(int, int); // функция получает два параметра
int max(int, int, int); // функция получает три параметра

int max(int x,int y)
{return x>y?x:y;
}

int max(int x,int y,int z)
{return x>y?(x>z?x:z):(y>z?y:z);
}

int Angle1, Angle2, Angle3;
// вызов функции с двумя параметрами
int Angle_max=max(Angle1, Angle2);
// вызов функции с тремя параметрами
Angle_max=max(Angle1, Angle2, Angle3);
```

Пример:

```
/* Перегрузка функций */
/* Функцию max() находит наибольшее значение из элементов
   мас-
сива.*/
int max(int *,int); // функция получает два параметра
int max(int x[],int n)
{
    int m=x[0];
    for(int i=0;i<n;i++)
        if(x[i]>m) m=x[i];
    return m;
}
int a[10];
int Angle_max;
Angle_max=max(Angle1,Angle2); // найдет наибольший угол
int Max_value;
Max_value=max(a, 10); // найдет наибольший элемент массива
```


□ Примечания к примеру:

- A. При вызове функции `f(10)` возникает неоднозначность и компилятор выдает ошибку:

```
cout << f(y) << endl; // вызывается f(double)
cout << f(10) << endl; // возникает неоднозначность
                        // преобразовать 10 во float или double

return
}
```



- B. Для устранения неоднозначности в примере требуется '10' преобразовать явным образом к требуемому типу: `f(float(10))` или

```
cout << f(x) << endl; // вызывается f(float)
cout << f(y) << endl; // вызывается f(double)
cout << f(float(10)) << endl; //
```

(Inactive E:\WINPRIL\BORLANDC\BIN\AMBIGUIT.EXE)

```
Function float f(float i)
10.09
Function double f(double i)
20.18
Function float f(float i)
10
```


□ **Замечания! (правила описания перегруженных функций)**

- А. Перегруженные функции должны находиться в одной области видимости, иначе произойдет сокрытие функций аналогично одинаковым именам переменных во вложенных блоках (в операторах, функциях и т.п.).
- В. Функции не могут быть перегружены, если описание их параметров отличается только модификатором `const` или использованием ссылки:
- `int` и `const int`,
или
 - `int` и `int&`.

§1.10. Шаблоны функций

- ✓ Шаблоны функций предназначены:
 - для повышения эффективности программы, содержащей однотипную обработку данных различных типов;
 - чтобы не возникало необходимости создавать несколько перегружаемых функций с полностью одинаковыми алгоритмами обработки данных.



Определение

Шаблон функции — это программно расписанный алгоритм, применяемый к данным различных типов.

Шаблон определяет функцию на основе обобщенного типа, вместо которого может быть подставлен определенный тип данных.

Передавая **шаблону** тип в качестве параметра, можно заставить компилятор сгенерировать функцию для этого типа данных.



Определение

Поскольку шаблоны позволяют программировать на основе обобщенного типа вместо определенного типа данных, этот процесс называют **обобщенным**



Определение

программированием. Поскольку типы представлены параметрами, шаблоны функций иногда называют **параметризованными типами.**



Определение

Вызов функции, который использует конкретный тип данных, приводит к созданию компилятором кода для соответствующей версии функции. Этот процесс называется **созданием экземпляра (*instantiation*) шаблона.**

□ Формат определения шаблона функции:

```
template <class (или typename) список_типов>  
имя_функции(список параметров)  
{  
    /* тело функции */  
}
```

список_типов — список обобщенных типов, которые определяются при вызове функции.

список параметров — список параметров, передаваемых в функцию.

□ *Примечания:*

- A. Конкретный тип данных передается функции в виде параметров на этапе компиляции. Компилятор автоматически генерирует правильный код, соответствующий переданному в функцию типу, т.е. создается функция, которая автоматически перегружает сама себя.
- B. В общем случае шаблон функции может содержать несколько параметров, каждый из которых может быть не только типом, но и просто переменной:

```
template <class TypeA, class TypeB>  
    void f (TypeA x, TypeB y, int i) {...}
```

- C. При вызове шаблона функции на месте параметра шаблона, являющегося не типом, а переменной, должно указываться константное выражение.
- D. Применение шаблонов функций не сокращает размер исполняемого кода.

Пример:

```
/* Сортировка целочисленного и вещественного массивов */
#include <iostream.h>
template <class Type> void SortVybor(Type *b, int n);
main() { const int n=20;
        int i, b[n];
        double a[n];
        for (i = 1; i < n; i++) cin >> b[i];
        SortVybor(b, n); // сорт-ка целочисленного массива
        for (i = 1; i < n; i++) cin >> a[i];
        SortVybor(a, n); // сорт-ка вещественного массива
        return 0; }

/* Шаблон функции сортировки методом прямого выбора : */
template <class Type> void SortVybor(Type *b, int n){
    Type a; // буферная переменная для обмена эл-тов
    int imin; // номер наименьш. эл-та в исходн. масс.
    for (int i = 0; i < n-1; i++) {
        for (int j = i+1; j < n; j++) // выбор
            if (b[j] < b[i]) // наименьшего
                a = b[j]; b[j] = b[i]; b[i] = a; } } // и обмен
```

Пример:

```
/* Принудительное определение типа параметров функции */  
  
// Шаблон функции определен как  
template <class X, class Y, class Z> void Func(Y, Z);  
  
// Вызовы функции:  
Func <int, char*, float> ("University", 3.3); // 1  
Func <int, char*> ("University", 3.3); // 2  
Func <int> ("University", 3.3); // 3  
Func ("University", 3.3); // 4
```

□ *Примечания к примеру:*

1. Все определено программистом.
2. Принудительно определены **X** и **Y**.
Параметр **Z** определен автоматически как **double**.
3. Принудительно определен **X**.
Автоматически определены параметры **Y** — **char*** и **Z** — **double**.
4. ОШИБКА: невозможно определить тип **X**.