




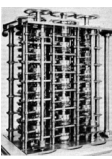
# Grundlagen der Programmierung in C

## Funktionen

Wintersemester 2005/2006  
G. Zachmann  
Clausthal University, Germany  
[zach@in.tu-clausthal.de](mailto:zach@in.tu-clausthal.de)





- Der erste Mechanismus für *Code-Reuse* !
- Ältester Mechanismus für Code-Reuse:  
*Every set of cards made for any formula will at any future time recalculate that formula with whatever constants may be required. Thus the Analytical Engine will possess a library of its own.* (Charles Babbage, 1864)



- Funktion = parametrisierter Block von Anweisungen
- Library = Sammlung vieler Funktionen zu einem Thema:
  - C-Library (stdio, pthreads, ...)
  - Multimedia, Numerik, Datenbank, ...


G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 2



## Terminologie

- Analogie:
  - Variablen werden *deklariert*, *belegt* und *verwendet* (=gelesen)
  - Funktionen werden *deklariert*, *definiert*, und *aufgerufen*
- Deklaration* := Bekanntgabe an Compiler über Existenz und I/O-Verhalten einer Funktion.

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 3




## Deklaration von Funktionen

- Syntax der Deklaration:  

$$T_0 \ F( T_1 \ P_1, T_2 \ P_2, \dots ) ;$$
  - $T_0$  = Typ des Rückgabewertes der Funktion ("Typ der Funktion")
  - F = Name der Funktion
  - $P_i$  = *formale Parameter* (Variablen innerhalb der Funktion)
  - $T_i$  = Typen der formalen Parameter
  - Das Ganze heißt Prototyp (Mathematiker sagen "Signatur")
- Beispiele:
 

```
int foo( int x );
void bar();
float evalCubic( float a0, float a1,
                float a2, float a3 );
```

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 4



- Style guidelines:
 

```
float sampleSignal( int k, int n,
                   char s );
```


Namenskonvention:  
kleinGroßGroß (*inCaps*)  
verbSubstantiv

Rückgabtyp auf eigene Zeile,  
falls dieser lang wird

Parameter vertikal ausrichten,  
falls nicht auf eine Zeile passend

```
unsigned long int *
sampleSignal( ... );
```

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 5



## Definition von Funktionen

- Definition:
 
$$T_0 \ F( T_1 \ P_1, T_2 \ P_2, \dots )$$

```
{
  ...
}
```

  - Innerhalb der { } stehen die Anweisungen (*function body*)
  - Formale Parameter wie andere Variablen innerhalb Body
  - Gelten nur innerhalb Body!
  - Verwende **return x**, um Funktion zu beenden und Funktionswert vom Typ  $T_0$  zurückzuliefern
  - Falls  $T_0 = \text{void}$ , verwende **return** ohne Argument (nicht nötig, falls letzter Befehl vor )

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 6

- Beispiel:
 

```
bool sign( int x )
{
    if ( x >= 0 )
        return true;
    else
        return false;
}
```
- Style Guidelines:
 

```
void foo( int i, float f )
{
    ...
}
```

4 Spaces  
EINTRÜCKUNG  
(indentation)

Spacing

Vertikale Ausrichtung (alignment)

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 7

- Was in Funktionen *nicht* geht (aber manchmal [selten] "nice to have" wäre):
  - Funktion innerhalb einer Fkt definieren (lokale Fkt à la Pascal)
  - Mehrere Rückgabewerte

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 8

### Aufruf von Funktionen

- Aufruf ("function call"):
 
$$F( P_1, P_2, \dots )$$
  - $P_i$  heißen (tatsächliche) Parameter (*actual parameters*)
  - Werden in die formalen Parameter der Fkt.-Definition kopiert
  - Typen müssen mit formalen Parametern übereinstimmen (oder konvertiert werden können)
  - Achtung: sieht *fast* aus wie Deklaration!
  - Kann überall stehen, wo Ausdruck stehen kann
  - Achtung: Funktion muß vor Aufruf mindestens deklariert sein (oder definiert)

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 9

- Achtung: Aufruf sieht *fast* aus wie Deklaration!
- Beispiel:
 

```
void foo();
foo();

int bar( int x );
bar(x);
```

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 10

- Beispiele:
 

```
puts("hi");
x = sign( y-2 );
if ( sign(x) ) ... ;
float samples = evalCubic( 1, 2.0, 3, sign(x) );
```
- Achtung: folgendes ist kein Funktionsaufruf!
 

```
void foo( void )
{
    ...
}

foo;
```

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 11

- Semantik (*flow control*):
 

```

graph TD
    A[Tatsächliche Parameter kopieren] --> B[Sprung]
    B --> C[Rückgabewert verarbeiten]
    C --> D[Funktionsanweisungen]
    D --> E[Rücksprung]
    E --> B
    E --> C
      
```

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 12

## Rekursion

- Funktion, die sich selbst aufruft, heißt *rekursive Fkt*
- Beispiel Fibonacci-Zahlen:
  - Rekurrenz-Relation:
 
$$F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$$

$$F_1 = F_0 = 1$$
  - Programm:
 

```

          unsigned int f( unsigned int n )
          {
            if ( n > 1 )
              // complex case
              return f(n-1) + f(n-2);
            else
              // base case
              return 1;
          }
          
```

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 13

## Rekursionsbaum

- Ausführungsbeispiel:

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 14

## Komplizierteres Beispiel: Türme von Hanoi

- Puzzle, bestehend aus 3 Stäben und Scheiben verschiedener Größe
- Ausgangssituation:
- Ziel: alle Scheiben von A nach B (oder C) schaffen
- Regeln:
  - Nur 1 Scheibe pro Zug
  - Eine größere Scheibe darf nie auf kleinerer Scheibe liegen

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 15

- Idee:
  - Angenommen, wir wüßten, wie man n-1 Scheiben verschiebt, dann ...

→ Rekursion

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 15

- Turm mit 3 Scheiben
- Turm mit 4 Scheiben

G. Zachmann Grundlagen der Programmierung in C - WS 05/06 Funktionen, 17