



Wintersemester 2006/07

**Einführung in die Informatik für
Naturwissenschaftler und Ingenieure**
(alias **Einführung in die Programmierung**)
(Vorlesung)

Prof. Dr. Günter Rudolph
Fachbereich Informatik
Lehrstuhl für Algorithm Engineering



Kapitel 5: Funktionen



Inhalt

- Funktionen
 - mit / ohne Parameter }
 - mit / ohne Rückgabewerte }
- Übergabemechanismen
 - Übergabe eines Wertes }
 - Übergabe einer Referenz }
 - Übergabe eines Zeigers }
- Programmieren mit Funktionen → heute
 - + static / inline / MAKROS

Kapitel 5: Funktionen



Übergabe von zweidimensionalen Arrays:

Im Prototypen müssen entweder **beide Indexkonstanten**
oder **nur die Spaltenkonstante** abgegeben werden!

```
void inkrement(const unsigned int zeilen, int b[][4]) {
    int i, j;
    for (i = 0; i < zeilen; i++)
        for (j = 0; j < 4; j++) b[i][j]++;
}
```

```
int main() {
    int i, j, a[][4] = {{ 2, 4, 6, 8 }, { 9, 7, 5, 3 }};
    inkrement(2, a);
    for (i = 0; i < 2; i++) {
        for (j = 0; j < 4; j++) cout << a[i][j] << " ";
        cout << endl;
    }
}
```

Kapitel 5: Funktionen



Übergabe von zweidimensionalen Arrays:

```
void inkrement(const unsigned int z, int b[][5]);
```

Mindestanforderung!

oder:

```
void inkrement(const unsigned int z, int b[2][5]);
```

Unnötig, wenn immer alle Zeilen bearbeitet werden:
Zeilenzahl zur Übersetzungszeit bekannt!

Wenn aber manchmal nur die erste Zeile bearbeitet
wird, dann könnte das Sinn machen!

Übergabe eines zweidimensionalen Arrays

Funktionsaufruf:

Funktionsname(Arrayname);

Variable = Funktionsname(Arrayname);

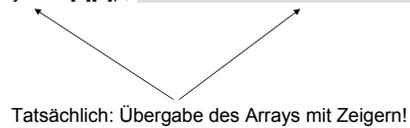
```
int a[][2] = {{1,2},{3,4}};
inkrement(2, a);
```

oder:

Funktionsname(&Arrayname[0][0]);

Variable = Funktionsname(&Arrayname[0][0]);

```
int a[][2] = {{1,2},{3,4}};
inkrement(2, &a[0][0]);
```



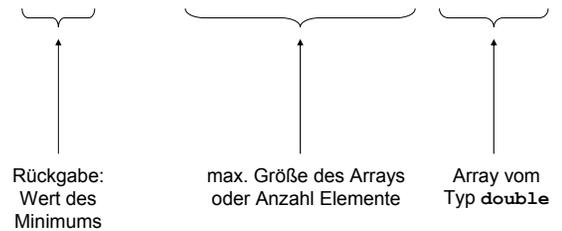
Aufgabe:

Finde Minimum in einem Array von Typ `double`

Falls Array leer, gebe Null zurück ☹ → später: Ausnahmebehandlung

Prototyp, Schnittstelle:

```
double dblmin(const unsigned int n, double a[]);
```



Aufgabe:

Finde Minimum in einem Array von Typ `double`

Falls Array leer, gebe Null zurück

Implementierung:

```
double dblmin(const unsigned int n, double a[]) {
    // leeres Array?
    if (n == 0) return 0.0;
    // Array hat also mindestens 1 Element!
    double min = a[0];
    int i;
    for (i = 1; i < n; i++) // Warum i = 1 ?
        if (a[i] < min) min = a[i];
    return min;
}
```

Test:

```
double dblmin(const unsigned int n, double a[]) {
    if (n == 0) return 0.0;
    double min = a[0];
    int i;
    for (i = 1; i < n; i++)
        if (a[i] < min) min = a[i];
    return min;
}

int main() {
    double a[] = {20.,18.,19.,16.,17.,10.,12.,9.};
    int k;
    for (k = 0; k <= 8; k++)
        cout << dblmin(k, a) << endl;
    return 0;
}
```

Der „Beweis“ ...

```

c:\windows\System32\cmd.exe
C:\>EINI>db1min
0
20
18
18
16
16
10
10
9
C:\>EINI>_
    
```

Variation der Aufgabe:

Finde Index des 1. Minimums in einem Array vom Typ `double`
 Falls Array leer, gebe -1 zurück.

Entwurf mit Implementierung:

```

int imin(const unsigned int n, double a[]) {
    // leeres Array?
    if (n == 0) return -1;
    // Array hat also mindestens 1 Element!
    int i, imin = 0;
    for(i = 1; i < n; i++)
        if (a[i] < a[imin]) imin = i;
    return imin;
}
    
```

Neue Aufgabe:

Sortiere Elemente in einem Array vom Typ `double`.
 Verändere dabei die Werte im Array.

Bsp:

8	44	14	81	12
8	44	14	81	12
12	44	14	81	8
12	44	14	81	8
81	44	14	12	8
81	44	14	12	8
81	44	14	12	8
81	44	14	12	8
81	44	14	12	8
81	44	14	12	8

$\min\{8, 44, 14, 81\} = 8 < 12$?
 ja → tausche 8 und 12
 $\min\{12, 44, 14\} = 12 < 81$?
 ja → tausche 12 und 81
 $\min\{81, 44\} = 44 < 14$?
 nein → keine Vertauschung
 $\min\{81\} = 81 < 44$?
 nein → keine Vertauschung
 fertig!

Neue Aufgabe:

Sortiere Elemente in einem Array vom Typ `double`.
 Verändere dabei die Werte im Array.

Mögliche Lösung:

```

void sortiere(const unsigned int n, double a[]) {
    int i, k;
    for (k = n - 1; k > 1; k--) {
        i = imin(k - 1, a);
        if (a[i] < a[k]) swap_dbl(a[i], a[k]);
    }
}

void swap_dbl(double &a, double &b) {
    double h = a; a = b; b = h;
}
    
```

Kapitel 5: Funktionen

Wir halten fest:

- Arrays sind statische Datenbehälter: ihre Größe ist nicht veränderbar!
- Die Bereichsgrenzen von Arrays sollten an Funktionen übergeben werden, wenn sie nicht zur Übersetzungszeit bekannt sind.
- Die Programmierung mit Arrays ist unhandlich! Ist ein Relikt aus C. In C++ gibt es handlichere Datenstrukturen! (Kommt bald ... Geduld!)
- Die Aufteilung von komplexen Aufgaben in kleine Teilaufgaben, die dann in parametrisierten Funktionen abgearbeitet werden, erleichtert die Lösung des Gesamtproblems. Beispiel: Sortieren!
- Funktionen für spezielle kleine Aufgaben sind wieder verwertbar und bei anderen Problemstellungen einsetzbar.

⇒ Deshalb gibt es viele Funktionsbibliotheken, die die Programmierung erleichtern!

Kapitel 5: Funktionen

```
#include <math.h>
```

<code>exp()</code>	Exponentialfunktion e^x
<code>ldexp()</code>	Exponent zur Basis 2, also 2^x
<code>log()</code>	natürlicher Logarithmus $\log_e x$
<code>log10()</code>	Logarithmus zur Basis 10, also $\log_{10} x$
<code>pow()</code>	Potenz x^y
<code>sqrt()</code>	Quadratwurzel
<code>ceil()</code>	nächst größere oder gleiche Ganzzahl
<code>floor()</code>	nächst kleinere oder gleiche Ganzzahl
<code>fabs()</code>	Betrag einer Fließkommazahl
<code>modf()</code>	zerlegt Fließkommazahl in Ganzzahlteil und Bruchteil
<code>fmod()</code>	Modulo-Division für Fließkommazahlen

und zahlreiche trigonometrische Funktionen wie `sin`, `cosh`, `atan`

Kapitel 5: Funktionen

```
#include <stdlib.h>
```

<code>atof()</code>	Zeichenkette in Fließkommazahl wandeln
<code>atoi()</code>	Zeichenkette in Ganzzahl wandeln (ASCII to integer)
<code>atol()</code>	Zeichenkette in lange Ganzzahl wandeln
<code>strtod()</code>	Zeichenkette in <code>double</code> wandeln
<code>strtoul()</code>	Zeichenkette in <code>long</code> wandeln
<code>rand()</code>	Liefert eine Zufallszahl
<code>srand()</code>	Initialisiert den Zufallszahlengenerator

und viele andere ...

Wofür braucht man diese Funktionen?

Kapitel 5: Funktionen

Funktion main (→ Hauptprogramm)

wir kennen:

```
int main() {  
    // ...  
    return 0;  
}
```

allgemeiner:

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    // ...  
    return 0;  
}
```

Anzahl der
Elemente

Array von
Zeichenketten

Programmaufruf in der Kommandozeile:

```
D:\> mein_programm 3.14 hallo 8  
      ↑      ↑      ↑      ↑  
      argv[0] argv[1] argv[2] argv[3]
```

Alle Parameter werden
textuell als Zeichenkette
aus der Kommandozeile
übergeben!

`argc` hat Wert 4



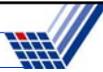
Funktion main (→ Hauptprogramm)

Programmaufruf in der Kommandozeile:

D:\> mein_programm 3.14 hallo 8

Alle Parameter werden **textuell** als Zeichenkette aus der Kommandozeile übergeben!

```
#include <stdlib>
int main(int argc, char *argv[]) {
    if (argc != 4) {
        cerr << argv[0] << ": 3 Argumente erwartet!" << endl;
        return 1;
    }
    double dwert = atof(argv[1]);
    int iwert = atoi(argv[3]);
    // ...
}
```



#include <ctype.h>

tolower()	Umwandlung in Kleinbuchstaben
toupper()	Umwandlung in Großbuchstaben
isalpha()	Ist das Zeichen ein Buchstabe?
isdigit()	Ist das Zeichen eine Ziffer?
isxdigit()	Ist das Zeichen eine hexadezimale Ziffer?
isalnum()	Ist das Zeichen ein Buchstabe oder eine Ziffer?
iscntrl()	Ist das Zeichen ein Steuerzeichen?
isprint()	Ist das Zeichen druckbar?
islower()	Ist das Zeichen ein Kleinbuchstabe?
isupper()	Ist das Zeichen ein Großbuchstabe?
isspace()	Ist das Zeichen ein Leerzeichen?



Beispiele für nützliche Hilfsfunktionen:

Aufgabe: Wandle alle Zeichen einer Zeichenkette in Grossbuchstaben!

```
#include <ctype.h>
char *ToUpper(char *s) {
    char *t = s;
    while (*s != 0) *s++ = toupper(*s);
    return t;
}
```

Aufgabe: Ersetze alle nicht druckbaren Zeichen durch ein Leerzeichen.

```
#include <ctype.h>
char *MakePrintable(char *s) {
    char *t = s;
    while (*s != 0) *s++ = isprint(*s) ? *s : ' ';
    return t;
}
```



#include <time.h>

time()	Liefert aktuelle Zeit in Sekunden seit dem 1.1.1970 UTC
localtime()	wandelt UTC-,Sekundenzeit" in lokale Zeit (struct)
asctime()	wandelt Zeit in struct in lesbare Form als char[]

und viele weitere mehr ...

```
#include <iostream>
#include <time.h>

int main() {
    time_t jetzt = time(0);
    char *uhrzeit = asctime(localtime(&jetzt));
    std::cout << uhrzeit << std::endl;
    return 0;
}
```

Statische Funktionen

(in dieser Form: Relikt aus C)

sind Funktionen, die nur für Funktionen in derselben Datei sichtbar (aufrufbar) sind!

Funktionsdeklaration:

static Datentyp Funktionsname(Datentyp Bezeichner);

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

static void funktion1() {
    cout << "F1" << endl;
}

void funktion2() {
    funktion1();
    cout << "F2" << endl;
}
```

Datei *Funktionen.cpp*

```
void funktion1();
void funktion2();

int main() {
    funktion1();
    funktion2();
    return 0;
}
```

Datei *Haupt.cpp*

Fehler!
funktion1 nicht sichtbar!

wenn entfernt, dann gelingt Compilierung:
g++ *.cpp -o test

Inline Funktionen

sind Funktionen, deren Anweisungsteile an der Stelle des Aufrufes eingesetzt werden

Funktionsdeklaration:

inline Datentyp Funktionsname(Datentyp Bezeichner);

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

inline void funktion() {
    cout << "inline" << endl;
}

int main() {
    cout << "main" << endl;
    funktion();
    return 0;
}
```

→ wird zur Übersetzungszeit ersetzt zu:

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

int main() {
    cout << "main" << endl;
    cout << "inline" << endl;
    return 0;
}
```

Inline Funktionen

Vorteile:

- Man behält alle positiven Effekte von Funktionen:
 - Bessere Lesbarkeit / Verständnis des Codes.
 - Verwendung von Funktionen sichert einheitliches Verhalten.
 - Änderungen müssen einmal nur im Funktionsrumpf durchgeführt werden.
 - Funktionen können in anderen Anwendungen wieder verwendet werden.
- Zusätzlich bekommt man schnelleren Code!
(keine Sprünge im Programm, keine Kopien bei Parameterübergaben)

Nachteil:

Das übersetzte Programm wird größer (benötigt mehr Hauptspeicher)

Deshalb: vorangestelltes `inline` ist nur eine Anfrage an den Compiler! Keine Pflicht!

„Inline-Funktionsartiges“ mit Makros

Da müssen wir etwas ausholen ...

```
#include <iostream>
int main() {
    int x = 1;
    std::cout << x*x;
    return 0;
}
```



ersetzt Makros (beginnen mit #):
z.B. lädt Text aus Datei `iostream.h`

```
#define Makroname Ersetzung
```

Bsp:

```
#define MAX_SIZE 100
#define ASPECT_RATIO 1.653
```

Makronamen im Programmtext werden vom Prä-Compiler durch ihre Ersetzung ersetzt



```
#define MAX_SIZE 100

void LeseSatz(char *Puffer) {
    char c = 0;
    int i = 0;
    while (i < MAX_SIZE && c != '\.') {
        cin >> c;
        *Puffer++ = c;
    }
}

void LeseSatz(char *Puffer) {
    char c = 0;
    int i = 0;
    while (i < 100 && c != '\.') {
        cin >> c;
        *Puffer++ = c;
    }
}
```

Makros ...
dieser Art sind Relikt aus C!

Nach Durchlauf durch den Prä-Compiler

Tip: NICHT VERWENDEN!
stattdessen:
const int max_size = 100;



„Inline-Funktionsartiges“ mit Makros

```
#define SQUARE(x) x*x    Vorsicht: SQUARE(x+3) ergibt: x+3*x+3
```

```
besser:
#define SQUARE(x) (x)*(x)  → SQUARE(x+3) ergibt: (x+3)*(x+3)
```

```
noch besser:
#define SQUARE(x) ((x)*(x)) → SQUARE(x+3) ergibt: ((x+3)*(x+3))
```

auch mehrere Parameter möglich:

```
#define MAX(x, y) ((x)>(y)?(x):(y))
```

```
int a = 5;
int z = MAX(a+4, a+a);    ergibt: int a = 5;
                           int z = ((a+4)>(a+a)?(a+4):(a+a));
```

Nachteil:
ein Ausdruck wird 2x ausgewertet!



„Inline-Funktionsartiges“ mit Makros (Relikt aus C)

Beliebiger Unsinn möglich ...

```
// rufe Funktion fkt() mit maximalem Argument auf
#define AUFRUF_MIT_MAX(x,y) fkt(MAX(x,y))
```

„Makros wie diese haben so viele Nachteile, dass schon das Nachdenken über sie nicht zu ertragen ist.“
Scott Meyers: Effektiv C++ programmieren, S. 32, 3. Aufl., 2006.

```
int a = 5, b = 0;
AUFRUF_MIT_MAX(++a, b);    // a wird 2x inkrementiert
AUFRUF_MIT_MAX(++a, b+10); // a wird 1x inkrementiert
```

Tip: statt funktionsartigen Makros besser richtige inline-Funktionen verwenden!