



Процедуры

Существуют очень нужные и интересные фрагменты программы! С их помощью тело программы становится небольшим и компактным! Их можно написать ОДИН раз, а вызывать для выполнения очень-очень много раз!

Подпрограммы – многократно повторяющаяся часть программы, оформленная отдельно от основной программы. Место расположения в программах - Раздел описаний, за описанием переменных.

Преимущества подпрограмм - уменьшение объема программы, сокращение времени на отладку.

Подпрограммы – процедуры и функции

Процедуры и функции.



Процедуры и функции обеспечивают возможность практической реализации принципов структурного программирования.



С их помощью Вы можете разделить свою большую программу на меньшие фрагменты - процедуры или функции.



Они отлаживаются отдельно и независимо, а затем могут использоваться в основном блоке программы или в других процедурах или функциях.

*При создании процедур и функций пытаются
достичь следующих целей:*



1

разделение
необъятной общей
задачи на несколько
меньших по объему
и сложности
(обозримых)
частных задач;



2

уменьшение
объема
программы за счет
многократного
применения
типовых
программных
действий,
оформленных
один раз в виде
процедуры или
функции;



3

усовершенствование
программных
модулей - по
возможности
полученное решение
частной задачи
обобщается, чтобы
его можно было
использовать при
решении других
задач.



Процедуры и функции позволяют включать в основной программный блок дополнительные блоки. Каждое описание процедуры или функции содержит **заголовок**, за которым следует **программный блок**.

Имея один и тот же смысл и аналогичную структуру, процедуры и функции различаются назначением и способом их использования.

Процедура – это самостоятельное какое-то действие!

Что бы вызвать процедуру достаточно воспользоваться оператором вызова процедуры.

Функция нам необходима КАК РЕЗУЛЬТАТ вычисления!

Ее мы используем в выражениях или при выполнении другого оператора, когда ее результат вычисления подставляется в это выражение или оператор.

Процедура

Процедуру можно представить в виде:

```
Procedure ИМЯ ( список формальных  
параметров);  
  
  label; const  
  type          Описание локальных меток, типов,  
  var          констант и переменных;  
  procedure    Описание внутренних процедур и  
  function     функций;  
  
  begin  
    Операторы;  
  
  end;
```

Структура такая же как и у программы!

Процедуры состоят из

операторов,

локальных данных

и внутренних процедур и функций.

Процедура

При описании процедур в общем случае необходимо задать три основные компоненты:

1

интерфейс,

то есть информацию,
необходимую для ее
вызова;

2

локальный контекст:

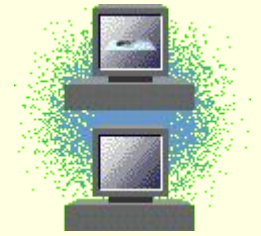
совокупность
описаний (рабочих)
объектов, с которыми
осуществляются действия;

3

операторы,

составляющие смысл
процедуры
(тело)

В заголовке процедуры указывается имя процедуры и описывается список формальных параметров (если он присутствует).



Описание локальных объектов и операторы процедуры составляют внутреннюю ее часть и, как правило, имеют синтаксис блока.

Можно сказать, что заголовок содержит информацию о том, ЧТО делает процедура, а тело процедуры (блок) описывает, КАК она это делает.

Запуск процедуры осуществляется с помощью оператора вызова процедуры, в котором содержатся ИМЯ процедуры и необходимые параметры.

Если в теле процедуры так же есть оператор вызовы процедуры, то процедура будет выполняться рекурсивно.



Принцип работы процедуры:



Выполнение программы начинается с выполнения основной части программы.



Как только появляется необходимость в выполнении процедуры, она вызывается по имени с передачей входных данных.



После выполнения процедура передает в основную часть программы выходные данные (результатов), в то место, откуда была вызвана процедура.



Затем продолжается выполнение основной части программы.

Приведем пример программы, которая выводит на экран строку, состоящую из заданного числа звездочек с использованием процедуры.

```
Uses crt;
```

```
Var n: integer;
```

```
  Procedure sterline (var len: integer);
```

```
    Var i:integer;
```

```
  Begin
```

```
    For i:=1 to len do Write (*);
```

```
  End;
```

```
Begin
```

```
Write('Введите количество звездочек'); Readln(n);
```

```
Sterline (n);
```

```
Readln;
```

```
End.
```