

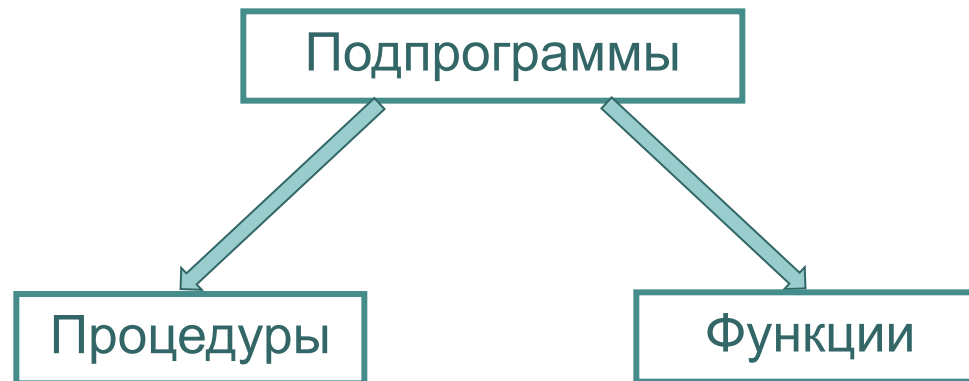
ПОДПРОГРАММЫ

Процедуры

и функции

Общие положения

Подпрограмма - именованная логически законченная группа операторов, которую можно вызвать по имени (выполнить) любое количество раз из различных мест программы.



Процедура – действие, которое вы просите компьютер выполнить.

Функция – некоторое вычисление, возвращающее значение.



Объявление процедуры

Формат объявления:

```
procedure <имя процедуры> ( <список  
    формальных параметров> ); <директивы>;
```

```
<локальные объявления>
```

```
const ...;
```

```
type ...;
```

```
var ...;
```

```
<вложенные подпрограммы>
```

```
begin
```

```
    <операторы>
```

```
end;
```



Объявление процедуры

Заголовок процедуры – имя подпрограммы, список формальных параметров, директивы.

<имя процедуры> - любой корректный идентификатор

<операторы> (тело подпрограммы) - операторы, которые будут выполнены при вызове подпрограммы

<список формальных параметров>,
<директивы>, **<локальные объявления>** могут отсутствовать



Объявление функции

Формат объявления:

```
function <имя функции> ( <список формальных  
параметров> ) : <тип>; <директивы>;
```

<локальные объявления>

```
const ...;
```

```
type ...;
```

```
var ...;
```

<вложенные подпрограммы>

```
begin
```

```
    <операторы>
```

```
    Result := <значение>;
```

```
    // или <имя функции> := <значение>;
```

```
end;
```



Объявление функции

Заголовок функции – имя подпрограммы, список формальных параметров, тип результата, директивы.

<имя функции> - любой корректный идентификатор

<операторы> (тело подпрограммы) - операторы, которые будут выполнены при обращении к функции

<список формальных параметров>, **<директивы>**, **<локальные объявления>** могут отсутствовать



Примеры

Процедура:

```
procedure Max2 (a,b: integer; var c: integer);  
begin
```

```
    if a>b then c:=a else c:=b;
```

```
end;
```

Обращение в программе:

```
x:=32; y:=45; . . . ; Max2(x,y,z);
```

Параметры, передаваемые в подпрограмму при ее вызове, называются **фактическими**
В примерах **x, y, z** – **фактические параметры**



Примеры

Функция:

```
function Max2 (a,b: integer) : integer;
```

```
begin
```

```
    if a>b then Result:=a else Result:=b;
```

```
end;
```

Обращение в программе:

```
x:=32; y:=45; . . . ; z:=Max2(x,y);
```




Формальные параметры

- **Список формальных параметров** – последовательность объявлений однотипных параметров
- Объявления **отделяются** друг от друга **точкой с запятой**.
- Каждое объявление состоит из **списка имен параметров, символа ‘:’** и указания их типа.
- Внутри объявления **имена параметров** разделяются **запятой**.



Формальные параметры

ПР:

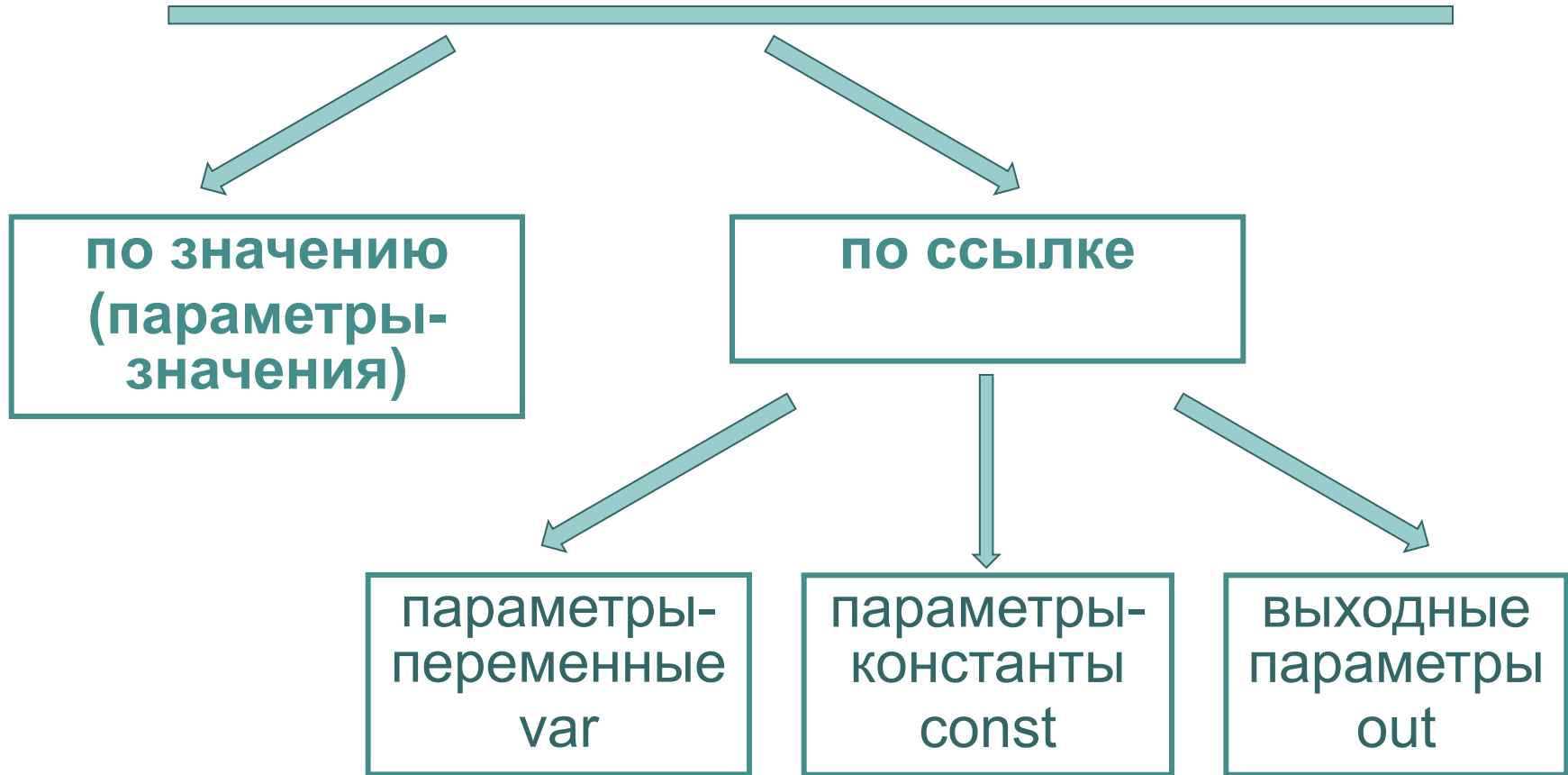
```
procedure Primer1 ( x, y : integer ; c, ch :  
char ; var s : real );
```



формальные параметры

```
function Primer2 ( x : integer; c, ch : real  
; var k : integer ) : real;
```

Способы передачи параметров в подпрограмму





Способы передачи параметров в подпрограмму

параметры-
переменные
var

параметры-
константы
const

выходные
параметры
out

Для передачи
данных в
подпрограмму и
для получения
данных из
подпрограммы

Нельзя
изменять
значение в теле
подпрограммы
(только для
чтения)

Используется
только для
получения
данных из
подпрограммы



Параметры-значения

Параметры-значения - локальные переменные, которые получили начальное значение при вызове подпрограммы.

Если переменная передана как параметр-значение, то подпрограмма создает копию переменной.

Изменения этой копии не приводят к изменению исходной переменной и утериваются после завершения работы подпрограммы.



Параметры-значения

```
ПР: function DoubleByValue (X: Integer):  
    Integer;  
    // X – параметр-значение  
    begin X := X*2; Result :=X; end;
```

Вызовем функцию:

```
Var K, J, V: Integer;  
begin  
    K := 4; V := 4;  
    J := DoubleByValue(K); // J = 8, K = 4  
end;
```



Параметры-переменные

Параметры-переменные похожи скорее на указатели.

Изменения параметра-переменной внутри тела подпрограммы сохраняются после завершения работы подпрограммы и возвращаются в вызывающую программу.



Параметры-переменные

ПР: function **DoubleByRef** (var X: Integer): Integer;
// X – параметр-переменная
begin X := X * 2; Result := X; end;

Вызовем функцию:

Var K, V, W: Integer;

begin

 K := 4; V := 4;

 W := **DoubleByRef**(V); // W = 8, V = 8

end;



Особенности

Для параметров-значений и параметров-констант возможно указание в заголовке процедуры или функции значения по умолчанию.

ПР:

(var S: string; **X: Integer = 5**)

(const P, I: Integer; **const M: real = 4.5**)



Особенности

Для параметров, передающихся по ссылке, можно не указывать тип параметра. Такие параметры называют **нетипизированными**.

ПР: (var S, X; out Z)
(const P, I; var M)

Внутри подпрограммы нетипизированные параметры несовместимы ни с какими типами.

Необходимо выполнить приведение типов.



Локальные объявления

Локальные переменные – переменные, которые описываются и используются внутри подпрограммы

В теле подпрограммы можно описать **константы, типы, другие подпрограммы** (вложенные функции и процедуры).

Область видимости локальных идентификаторов **ограничена подпрограммой, где они объявлены.**



Локальные объявления

```
procedure DeleteRandomSymbol (var S : string);  
  function RandomNumber (S : string) : integer;  
  var LenString : Integer;  
  begin  
    LenString:=Length(s);  
    Result:=Random(LenString)+1;  
  end;  
begin  
  Delete(S, RandomNumber(s), 1);  
end;
```

Функцию **RandomNumber** можно вызывать **только внутри** процедуры **DeleteRandomSymbol**.



Замечания

- В теле функции должен быть, по крайней мере, один оператор, присваивающий значение **имени функции** или неявной локальной переменной **Result**
- Переменная **Result** может участвовать в выражениях **как операнд** внутри тела функции
- Переменная **Result** и **имя функции** всегда представляют одно и то же значение



Замечания

```
ПР: function MyFunction : Integer;  
begin  
    MyFunction := 5;  
    Result := Result * 2;  
    MyFunction := Result + 1;  
end;  
// Эта функция вернет значение 11.
```

- Использование **имени функции** в правой части оператора присваивания приведет к **рекурсивному вызову этой функции** в отличие от переменной Result



Соглашения о вызове подпрограмм

Директивы, определяющие правила вызова подпрограммы (в заголовке подпрограммы):

register, stdcall, pascal, cdecl

ПР: procedure Proc; register;

function Func(X: Integer): Boolean; stdcall;

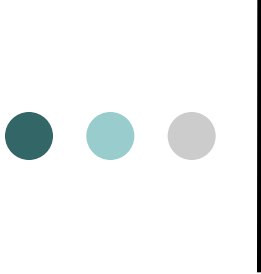
Соглашения о вызове подпрограмм определяют **порядок передачи параметров**



Соглашения о вызове подпрограмм

- **register** задействует регистры процессора для передачи параметров и обеспечивает наиболее эффективный способ вызова подпрограмм. Эта директива применяется по умолчанию.
- Директива **stdcall** используется для вызова стандартных подпрограмм операционной системы.
- Директивы **pascal** и **cdecl** используются для вызова подпрограмм, написанных на языках **Delphi** и **C/C++** соответственно.

Директиву **safecall** изучим позже



Вызов процедур и функций

При вызове подпрограмм необходимо помнить:

- Выражения, используемые для передачи в типизированные параметры-константы и в параметры-значения должны быть совместимыми по присваиванию с соответствующими формальными параметрами.
- Выражения, используемые для передачи в параметры-переменные и в выходные параметры должны быть одинаковых с соответствующими формальными параметрами типов, исключая нетипизированные параметры.



Вызов процедур и функций

**При вызове подпрограмм необходимо
помнить:**

- На место параметров, передаваемых по ссылке можно подставлять только переменные, нельзя – числа и константы.
- Если список формальных параметров отсутствует, то список фактических параметров (в том числе круглые скобки) не указывается.



Перегрузка процедур и функций

Рассмотрим подпрограммы, выполняющие одинаковые действия, но над переменными разных типов данных

- ▣ Дадим этим процедурам (функциям) одинаковые имена
- ▣ Отличаться они будут списком параметров (количеством параметров или типом параметров)

Такая возможность называется **перегрузкой**.
Для этого применяется директива **overload**.

● ● ● Перегрузка процедур и функций

```
ПР: procedure Increment (var Value: Integer); overload;  
    // процедура 1  
    procedure Increment (var Value: Real); overload;  
    // процедура 2
```

Какую именно процедуру использовать в том или ином случае компилятор будет определять **по типам фактических аргументов**, передаваемых при вызове.

```
Var X: Integer; Y: Real;  
Begin  X:=1; Y:=2.0;  
        Increment(X); // Вызывается процедура 1  
        Increment(Y); // Вызывается процедура 2  
end.
```



Рекурсивные подпрограммы

Если в теле подпрограммы происходит вызов этой же подпрограммы, такая подпрограмма называется **рекурсивной**.

Рекурсия полезна, например, когда основную задачу можно разделить на подзадачи, имеющие ту же структуру, что и первоначальная задача.

Рекурсивные подпрограммы

ПР: Функция **Factorial** для вычисления факториала

$$X! = 1 * 2 * \dots * (X - 1) * X$$

Заметим, что $X! = (X - 1)! * X$, где $0! = 1$

```
function Factorial (X: Integer) : Longint;  
begin  
    if X = 0 then  
        // Условие завершения рекурсии  
        Factorial := 1  
    else Factorial := Factorial(X - 1) * X;  
end;
```



Упреждающее объявление подпрограмм

Косвенная рекурсия: когда первая подпрограмма вызывает вторую, а вторая - первую.

Записанная первой подпрограмма будет содержать еще **неизвестный компилятору** идентификатор второй подпрограммы, т.е. возникнет ошибка.

Эта проблема решается с помощью **упреждающего описания подпрограмм** с помощью директивы предварительного описания подпрограмм **forward**.

ПР: procedure Proc; **forward**;
function Func (X: Integer): Boolean; **forward**;