

# MC-102 — Aula 13

## Funções I

Instituto de Computação – Unicamp

29 de Setembro de 2016

# Roteiro

- 1 Funções
  - Definindo uma função
  - Invocando uma função
- 2 O tipo void
- 3 A função **main**
- 4 Protótipo de funções
- 5 Funções Podem Invocar Funções
- 6 Exercícios

# Funções

- Um ponto chave na resolução de um problema complexo é conseguir “quebrá-lo” em subproblemas menores.
- Ao criarmos um programa para resolver um problema, é crítico quebrar um código grande em partes menores, fáceis de serem entendidas e administradas.
- Isto é conhecido como modularização, e é empregado em qualquer projeto de engenharia envolvendo a construção de um sistema complexo.

# Funções

## Funções

São estruturas que agrupam um conjunto de comandos, que são executados quando a função é chamada/invocada.

- Vocês já usaram algumas funções como **scanf** e **printf**.
- Algumas funções podem devolver algum valor ao final de sua execução:  
$$x = \text{sqrt}(4);$$
- Vamos aprender como criar e usar funções.

# Porque utilizar funções?

- Evitar que os blocos do programa fiquem grandes demais e, por conseqüência, mais difíceis de ler e entender.
- Separar o programa em partes que possam ser logicamente compreendidas de forma isolada.
- Permitir o reaproveitamento de código já construído (por você ou por outros programadores).
- Evitar que um trecho de código seja repetido várias vezes dentro de um mesmo programa, minimizando erros e facilitando alterações.

# Definindo uma função

Uma função é definida da seguinte forma:

```
tipo_retorno nome(tipo parâmetro1,..., tipo parâmetroN){
    comandos;
    return valor_de_retorno;
}
```

- Toda função deve ter um tipo (**int**, **char**, **float**, **void**, etc). Esse tipo determina qual será o tipo de seu valor de retorno.
- Os **parâmetros** são variáveis, que são inicializadas com valores indicados durante a invocação da função.
- O comando **return** devolve para o invocador da função o resultado da execução desta.

## Definindo uma função: Exemplo 1

A função abaixo recebe como parâmetro dois valores inteiros. A função faz a soma destes valores, e devolve o resultado.

```
int soma (int a, int b) {  
    int c;  
    c = a + b;  
    return c;  
}
```

- Note que o valor de retorno (variável **c**) é do mesmo tipo da função.
- Quando o comando **return** é executado, a função para de executar e retorna o valor indicado para quem fez a invocação (ou chamada) da função.

## Definindo uma função: Exemplo 1

```
int soma (int a, int b) {  
    int c;  
    c = a + b;  
    return c;  
}
```

- Qualquer função pode invocar esta função, passando como parâmetro dois valores inteiros, que serão atribuídos para as variáveis **a** e **b** respectivamente.

```
int main(){  
    int r;  
    r = soma(12, 90);  
    r = soma (-9, 45);  
}
```

# Definindo uma função: Exemplo 1

```
#include <stdio.h>

int soma (int a, int b) {
    int c;
    c = a + b;
    return c;
}

int main(){
    int r;
    r = soma(12, 90);
    printf("r = %d\n", r);
    r = soma (-9, 45);
    printf("r = %d\n", r);
}
```

## Definindo uma função: Exemplo 2

- A lista de parâmetros de uma função pode ser vazia.

```
int leNumero() {
    int c;
    printf("Digite um número:");
    scanf("%d", &c);
    return c;
}
```

- O retorno será usado pelo invocador da função:

```
int main(){
    int r;
    r = leNumero();
    printf("Numero digitado: %d\n", r);
}
```

## Definindo uma função: Exemplo 2

```
#include <stdio.h>

int leNumero() {
    int c;
    printf("Digite um numero:");
    scanf("%d", &c);
    return c;
}

int main(){
    int r;
    r = leNumero();
    printf("Numero digitado: %d\n", r);
}
```

## Exemplo de função 3

```
#include <stdio.h>
int soma(int a, int b){
    int c;
    c = a + b;
    return c;
}

int main(){
    int res, x1=4, x2=-10;
    res = soma(5,6);
    printf("Primeira soma: %d\n",res);
    res = soma(x1,x2);
    printf("Segunda soma: %d\n",res);
}
```

- Qualquer programa começa executando os comandos da função **main**.
- Quando se encontra a chamada para uma função, o fluxo de execução passa para ela e se executa os comandos até que um **return** seja encontrado ou o fim da função seja alcançado.
- Depois disso o fluxo de execução volta para o ponto onde a chamada da função ocorreu.

## Exemplo de função 4

- A expressão contida dentro do comando **return** é chamado de valor de retorno (é a resposta da função). Nada após ele será executado.

```
#include <stdio.h>

int leNumero() {
    int c;
    printf("Digite um numero:");
    scanf("%d", &c);
    return c;
    printf("Bla bla bla!\n");
}

int soma (int a, int b) {
    int c;
    c = a + b;
    return c;
}

int main(){
    int x1, x2, res;
    x1 = leNumero();
    x2 = leNumero();
    res = soma(x1, x2);
    printf("Soma e: %d\n", res);
}
```

- Não será impresso *Bla bla bla!*

# Invocando uma função

- Uma forma clássica de realizarmos a invocação (ou chamada) de uma função é atribuindo o seu valor à uma variável:

```
x = soma(4, 2);
```

- Na verdade, o resultado da chamada de uma função é uma expressão e pode ser usada em qualquer lugar que aceite uma expressão:

## Exemplo

```
printf("Soma de a e b: %d\n", soma(a, b));
```

# Invocando uma função

- Na chamada da função, para cada um dos parâmetros desta, devemos fornecer um valor de mesmo tipo, e na mesma ordem dos parâmetros.

```
#include <stdio.h>
```

```
int somaComMensagem(int a, int b, char st[100]){  
    int c = a+b;  
    printf("%s = %d\n", st, c);  
    return c;  
}
```

```
int main(){  
    somaComMensagem(4, 5, "Resultado da soma:");  
}
```

- A saída do programa será:  
Resultado da soma: = 9
- Já a chamada abaixo gerará um erro de compilação.

```
int main(){  
    somaComMensagem(4, "Resultado da soma:", 5);  
}
```

## Invocando uma função

- Ao chamar uma função passando variáveis **simples** como parâmetros, estamos usando apenas os seus valores que serão copiados para as variáveis parâmetros da função.
- Os valores das variáveis na chamada da função não são afetados por alterações dentro da função.

```
#include <stdio.h>
```

```
int incr(int x){  
    x = x + 1;  
    return x;  
}
```

```
int main(){  
    int a = 2, b;  
    b = incr(a);  
    printf("a = %d, b = %d\n", a, b);  
}
```

- O que será impresso? O valor de **a** é alterado pela função **incr**?

## Invocando uma função

- Veremos passagem de vetores como parâmetros posteriormente, mas é bom ressaltar que variáveis do tipo vetores podem ser alteradas quando passadas como parâmetro para uma função!

```
#include <stdio.h>
```

```
void printVet(int v[5]){  
    int i;  
    for(i=0; i<5; i++){  
        printf("%d, ", v[i]);  
    }  
    printf("\n");  
    v[0] = 9;  
}
```

```
int main(){  
    int vet[]={1, 2, 3, 4, 5};  
    printVet(vet);  
    printVet(vet);  
}
```

- O programa irá imprimir:

```
1, 2, 3, 4, 5,  
9, 2, 3, 4, 5,
```

## O tipo **void**

- O tipo **void** é um tipo especial.
- Ele representa “nada”, ou seja, uma variável desse tipo armazena conteúdo indeterminado, e uma função desse tipo retorna um conteúdo indeterminado.
- Em geral este tipo é utilizado para indicar que uma função não retorna nenhum valor.

## O tipo **void**

- Por exemplo, a função abaixo imprime o número que for passado para ela como parâmetro e não devolve nada.
- Neste caso não utilizamos o comando **return**.

```
void imprime (int numero){  
    printf ("Número %d\n", numero);  
}
```

## O tipo `void`

```
#include <stdio.h>

void imprime(int numero){
    printf ("Número %d\n", numero);
}

int main (){
    imprime(10);
    imprime(20);
    return 0;
}
```

# A função **main**

- O programa principal é uma função especial, que possui um tipo fixo (**int**) e é invocada automaticamente pelo sistema operacional quando este inicia a execução do programa.
- Quando utilizado, o comando **return** informa ao sistema operacional se o programa funcionou corretamente ou não. O padrão é que um programa retorne zero caso tenha funcionado corretamente ou qualquer outro valor caso contrário.

## Exemplo

```
int main() {  
    printf("Hello, World!\n");  
    return 0;  
}
```

## Protótipo de funções: definindo funções depois do **main**

- Até o momento, aprendemos que devemos definir as funções antes do programa principal. O que ocorreria se declarássemos depois?

```
#include <stdio.h>
```

```
int main () {  
    float a = 0, b = 5;  
    printf ("%f\n", soma (a, b));  
    return 0;  
}
```

```
float soma (float op1, float op2) {  
    return (op1 + op2);  
}
```

- Dependendo do compilador, ocorre um erro de compilação!

## Protótipo de funções: declarando uma função sem defini-la

- Para organizar melhor um programa, e podermos implementar funções em partes distintas do arquivo fonte, utilizamos **protótipos de funções**.
- Protótipos de funções correspondem a primeira linha da definição de uma função contendo: tipo de retorno, nome da função, parâmetros e por fim **um ponto e vírgula**.

```
tipo_retorno nome(tipo parametro1,..., tipo parametroN);
```

- O protótipo de uma função deve aparecer antes do seu uso.
- Em geral coloca-se os protótipos de funções no início do seu arquivo do programa.

Em geral o programa é organizado da seguinte forma:

```
#include <stdio.h>
#include <outras bibliotecas>
```

Protótipos de funções

```
int main(){
    Comandos;
}

int fun1(Parâmetros){
    Comandos;
}

int fun2(Parâmetros){
    Comandos;
}
...
...
```

# Protótipo de Funções: Exemplo 1

```
#include <stdio.h>

float soma(float op1, float op2);
float subt(float op1, float op2);

int main () {
    float a = 0, b = 5;
    printf (" soma = %f\n subtracao = %f\n", soma (a, b), subt(a, b));
    return 0;
}

float soma (float op1, float op2) {
    return (op1 + op2);
}

float subt (float op1, float op2) {
    return (op1 - op2);
}
```

# Funções Podem Invocar Funções

- Nos exemplos anteriores apenas a função **main** invocava funções por nós definidas.
- Isto não é uma regra. Qualquer função pode invocar outra função (exceto a **main** que é invocada apenas pelo sistema operacional).
- Veja o exemplo no próximo slide.

# Funções Podem Invocar Funções

- Note que **fun1** invoca **fun2**, e isto é perfeitamente legal.
- O que será impresso?

```
#include <stdio.h>
```

```
int fun1(int a);  
int fun2(int b);
```

```
int main(){  
    int c = 5;  
    c = fun1(c);  
    printf("c = %d\n", c);  
}
```

```
int fun1(int a){  
    a = a + 1;  
    a = fun2(a);  
    return a;  
}
```

```
int fun2(int b){  
    b = 2*b;  
    return b;  
}
```

## Exercício

- Escreva uma função que computa a potência  $a^b$  para valores  $a$  (double) e  $b$  (int) passados por parâmetro (não use bibliotecas como math.h). Sua função deve ter o seguinte protótipo:

**double pot(double a, int b);**

- Use a função anterior e crie um programa que imprima todas as potências:

$$2^0, 2^1, \dots, 2^{10}, 3^0, \dots, 3^{10}, \dots, 10^{10}.$$

# Exercício

- Escreva uma função que computa o fatorial de um número  $n$  passado por parâmetro. Sua função deve ter o seguinte protótipo:  
**long fat(long n);** OBS: Caso  $n \leq 0$  seu programa deve retornar 1.
- Use a função anterior e crie um programa que imprima os valores de  $n!$  para  $n = 1, \dots, 20$ .