

## Die erste C++ Funktion

## Funktionen

- kapseln häufig gebrauchte Funktionalität (z.B. Potenzberechnung) und machen sie einfach verfügbar

## Funktionen

- kapseln häufig gebrauchte Funktionalität (z.B. Potenzberechnung) und machen sie einfach verfügbar
- strukturieren das Programm: Unterteilung in kleine Teilaufgaben, jede davon durch eine Funktion realisiert

## Funktionen

- kapseln häufig gebrauchte Funktionalität (z.B. Potenzberechnung) und machen sie einfach verfügbar
- strukturieren das Programm: Unterteilung in kleine Teilaufgaben, jede davon durch eine Funktion realisiert

*Prozedurales Programmieren  
(später mehr dazu)*

## Funktion zur Potenzberechnung

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    double result = 1.0;
    if (e < 0) {
        // b^e = (1/b)^(-e)
        b = 1.0/b;
        e = -e;
    }
    for (int i = 0; i < e; ++i) result *= b;
    return result;
}
```

## Funktion zur Potenzberechnung

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0 ← Vorbedingung
// POST: return value is b^e ← Nachbedingung
double pow (double b, int e)
{
    double result = 1.0;
    if (e < 0) {
        // b^e = (1/b)^(-e)
        b = 1.0/b;
        e = -e;
    }
    for (int i = 0; i < e; ++i) result *= b;
    return result;
}
```

## Programm zur Potenzberechnung

```
// Prog: callpow.C
// Define and call a function for computing powers.
#include <iostream>

// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    double result = 1.0;
    if (e < 0) {
        // b^e = (1/b)^(-e)
        b = 1.0/b;
        e = -e;
    }
    for (int i = 0; i < e; ++i) result *= b;
    return result;
}

int main()
{
    std::cout << pow( 2.0, -2) << "\n"; // outputs 0.25
    std::cout << pow( 1.5,  2) << "\n"; // outputs 2.25
    std::cout << pow( 5.0,  1) << "\n"; // outputs 5
    std::cout << pow( 3.0,  4) << "\n"; // outputs 81
    std::cout << pow(-2.0,  9) << "\n"; // outputs -512

    return 0;
}
```

## Vor- und Nachbedingungen

- o beschreiben (möglichst vollständig) was die Funktion "macht"
- o dokumentieren die Funktion für Benutzer (wir selbst oder andere)
- o machen Programme lesbarer: wir müssen nicht verstehen, *wie* die Funktion es macht
- o werden vom Compiler ignoriert

## Vorbedingungen

Vorbedingung (*precondition*):

- was muss bei Funktionsaufruf gelten?
- spezifiziert *Definitionsbereich* der Funktion

## Vorbedingungen

Vorbedingung (*precondition*):

- was muss bei Funktionsaufruf gelten?
- spezifiziert *Definitionsbereich* der Funktion

$0^e$  ist für  $e < 0$  undefiniert:

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
```

## Nachbedingungen

Nachbedingung (*postcondition*):

- was gilt nach dem Funktionsaufruf ?
- spezifiziert *Wert* und *Effekt* des Funktionsaufrufs

## Nachbedingungen

Nachbedingung (*postcondition*):

- was gilt nach dem Funktionsaufruf ?
- spezifiziert *Wert* und *Effekt* des Funktionsaufrufs

Hier: nur Wert, kein Effekt:

```
// POST: return value is b^e
```

## Vor-und Nachbedingungen

- sind korrekt, wenn immer gilt:  
*Wenn die Vorbedingung beim Funktionsaufruf gilt, dann gilt auch die Nachbedingung nach dem Funktionsaufruf.*

## Vor-und Nachbedingungen

- sind korrekt, wenn immer gilt:  
*Wenn die Vorbedingung beim Funktionsaufruf gilt, dann gilt auch die Nachbedingung nach dem Funktionsaufruf.*
- Gilt Vorbedingung beim Funktionsaufruf nicht, so machen wir keine Aussage!

## Vor-und Nachbedingungen

- sind korrekt, wenn immer gilt:  
*Wenn die Vorbedingung beim Funktionsaufruf gilt, dann gilt auch die Nachbedingung nach dem Funktionsaufruf.*
- Gilt Vorbedingung beim Funktionsaufruf nicht, so machen wir keine Aussage!

C++-Standard-Jargon: "undefined behavior"

## Vor-und Nachbedingungen

- Vorbedingung sollte so *schwach* wie möglich sein (möglichst grosser Definitionsbereich)

## Vor-und Nachbedingungen

- Vorbedingung sollte so *schwach* wie möglich sein (möglichst grosser Definitionsbereich)
- Nachbedingung sollte so *stark* wie möglich sein (möglichst detaillierte Aussage)

## Arithmetische Vor-und Nachbedingungen

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0  
// POST: return value is b^e
```

sind formal inkorrekt:

## Arithmetische Vor-und Nachbedingungen

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0  
// POST: return value is b^e
```

sind formal inkorrekt:

- Überlauf, falls e oder b zu gross sind
- $b^e$  vielleicht nicht als `double` Wert darstellbar (Löcher im Wertebereich)

## Arithmetische Vor-und Nachbedingungen

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0  
// POST: return value is b^e
```

Die exakten Vor- und Nachbedingungen sind plattformabhängig und meist sehr hässlich. Wir abstrahieren und geben die *mathematischen Bedingungen* an.

## Assertions

- Vorbedingungen sind nur Kommentare, wie können wir *sicherstellen*, dass sie beim Funktionsaufruf gelten?

## Assertions

- Vorbedingungen sind nur Kommentare, wie können wir *sicherstellen*, dass sie beim Funktionsaufruf gelten?

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

## Assertions

- Vorbedingungen sind nur Kommentare, wie können wir *sicherstellen*, dass sie beim Funktionsaufruf gelten?

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

**assert (expression)**

Ausdruck, dessen Wert nach bool konvertierbar ist

## Assertions

- Vorbedingungen sind nur Kommentare, wie können wir *sicherstellen*, dass sie beim Funktionsaufruf gelten?

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

**assert (expression)**

Falls expression Wert true hat: kein Effekt.

Ausdruck, dessen Wert nach bool konvertierbar ist

## Assertions

- Vorbedingungen sind nur Kommentare, wie können wir *sicherstellen*, dass sie beim Funktionsaufruf gelten?

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

Falls *expression* Wert *false* hat: Programm wird mit entsprechender Fehlermeldung abgebrochen.

`assert (expression)`

Ausdruck, dessen Wert nach `bool` konvertierbar ist

## Assertions

Wenn das fertige Programm einmal alle Assertions "überlebt", so können wir den Compiler anweisen, sie "hinauszukompilieren" (kein Laufzeitverlust!).

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

Falls *expression* Wert *false* hat: Programm wird mit entsprechender Fehlermeldung abgebrochen.

`assert (expression)`

Ausdruck, dessen Wert nach `bool` konvertierbar ist

## Assertions

Assertions sind ein wichtiges Werkzeug zur Fehlervermeidung während der Programmentwicklung, wenn man sie *konsequent* und *oft* einsetzt.

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

Falls *expression* Wert *false* hat: Programm wird mit entsprechender Fehlermeldung abgebrochen.

`assert (expression)`

Ausdruck, dessen Wert nach `bool` konvertierbar ist

## Assertions

`#include <cassert>`

Assertions sind ein wichtiges Werkzeug zur Fehlervermeidung während der Programmentwicklung, wenn man sie *konsequent* und *oft* einsetzt.

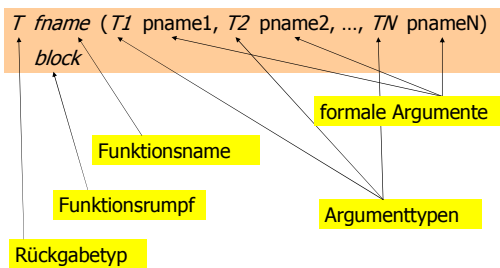
```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

Falls *expression* Wert *false* hat: Programm wird mit entsprechender Fehlermeldung abgebrochen.

`assert (expression)`

Ausdruck, dessen Wert nach `bool` konvertierbar ist

## Funktionsdefinitionen



## Funktionsdefinitionen

- dürfen nicht *lokal* (in Blocks, anderen Funktionen oder Kontrollanweisungen) auftreten
- können im Programm ohne Trennsymbole aufeinander folgen

## Funktionsdefinitionen

- können im Programm ohne Trennsymbole aufeinander folgen

```
int foo (int x)
{
    return x;
}
int bar (int x)
{
    return x + 1;
}
```

## Funktionsdefinitionen

- können im Programm ohne Trennsymbole aufeinander folgen

```
int foo (int x)
{
    return x;
}
int bar (int x)
{
    return x + 1;
}
```

Diese Namen haben sich für inhaltsleere Funktionen eingebürgert, die lediglich C++ Aspekte demonstrieren.



## Funktionsdefinitionen

- können ohne Trennsymbole aufeinander folgen

```
int foo (int x)
{
    return x;
}
int bar (int x)
{
    return x + 1;
}
double pow (double b, int e)
{
    ...
}
int main ()
{
    ...
}
```

## Funktionsaufrufe

(z.B. `pow (2.0, -2)`)

Aufrufargumente (Typen konvertierbar in  $T_1, \dots, T_N$ )

$fname ( expression1, expression2, \dots, expressionN )$

Ausdruck vom Typ  $T$  (Wert und Effekt wie in der Nachbedingung von  $fname$ )

## Funktionsaufrufe

Für die Typen, die wir bisher kennen, gilt:

- Aufrufargumente sind R-Werte
- Funktionsaufruf selbst ist R-Wert

## Funktionsaufrufe

Für die Typen, die wir bisher kennen, gilt:

- Aufrufparameter sind R-Werte
- Funktionsaufruf selbst ist R-Wert

$fname : R\text{-Wert} \times R\text{-Wert} \times \dots \times R\text{-Wert} \longrightarrow R\text{-Wert}$

## Auswertung eines Funktionsaufrufs

- Auswertung der Aufrufargumente
- Initialisierung der formalen Argumente mit den resultierenden Werten
- Ausführung des Funktionsrumpfes: formale Argumente verhalten sich dabei wie lokale Variablen
- Ausführung endet mit `return expression;`

## Auswertung eines Funktionsaufrufs

- Auswertung der Aufrufargumente
- Initialisierung der formalen Argumente mit den resultierenden Werten
- Ausführung des Funktionsrumpfes: formale Argumente verhalten sich dabei wie lokale Variablen
- Ausführung endet mit `return expression;` ← Rückgabewert: Wert des Funktionsaufrufs

## Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

```
pow (2.0, -2)

double pow (double b, int e)
{
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b;
    e = -e;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b;
  return result;
}
```

## Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

```
pow (2.0, -2)

double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b;
    e = -e;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b;
  return result;
}
```

## Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e;    // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b;
  return result;
}
```

## Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e;    // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b; // 0.5
  return result;
}
```

i=0

## Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e;    // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b; // 0.25
  return result;
}
```

i=1

## Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e;    // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b; // 0.25
  return result; // 0.25
}
```

## Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

Auswertung  
komplett

0.25 ← Rückgabe

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e;    // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b; // 0.25
  return result; // 0.25
}
```

## Der Typ void

- fundamentaler Typ (Wertebereich leer)
- Verwendung als Rückgabotyp für Funktionen, die *nur* Effekt haben

## Der Typ void

- fundamentaler Typ (Wertebereich leer)
- Verwendung als Rückgabotyp für Funktionen, die *nur* Effekt haben

```
// POST: "(i, j)" has been written to standard output
void print_pair (int i, int j)
{
  std::cout << "(" << i << ", " << j << ")" << "\n";
}

int main()
{
  print_pair(3,4); // outputs (3, 4)
}
```

## Der Typ void

- fundamentaler Typ (Wertebereich leer)
- Verwendung als Rückgabotyp für Funktionen, die *nur* Effekt haben

```
// POST: "(i, j)" has been written to standard output
void print_pair (int i, int j) ← Void-Funktion
{
  std::cout << "(" << i << ", " << j << ")" << "\n";
}

int main()
{
  print_pair(3,4); // outputs (3, 4)
}
```

## Void-Funktionen

- brauchen kein `return`
- Ausführung endet, wenn Ende des Funktionsrumpfes erreicht wird

## Void-Funktionen

- brauchen kein `return`
- Ausführung endet, wenn Ende des Funktionsrumpfes erreicht wird, oder...
- `return;` erreicht wird, oder...
- `return expression;` erreicht wird

Ausdruck vom Typ `void` (z.B. Aufruf einer Funktion mit Rückgabety `void`)

## Formale Funktionsargumente

- Deklarative Region: Funktionsdefinition
- sind ausserhalb der Funktionsdefinition *nicht* sichtbar
- werden bei jedem Aufruf der Funktion neu angelegt (automatische Speicherdauer)
- Änderungen ihrer Werte haben keinen Einfluss auf die Werte der Aufrufargumente (Aufrufargumente sind R-Werte)

## Gültigkeitsbereich formaler Funktionsargumente: Beispiel 1

```
int main() {
    double b = 2.0;
    int e = -2;
    std::cout << pow(b,e); // outputs 0.25
    std::cout << b;       // outputs 2
    std::cout << e;       // outputs -2

    return 0;
}
```

## Gültigkeitsbereich formaler Funktionsargumente: Beispiel 1

```
int main() {  
    double b = 2.0;  
    int e = -2;  
    std::cout << pow(b,e); // outputs 0.25  
    std::cout << b; // outputs 2  
    std::cout << e; // outputs -2  
  
    return 0;  
}
```

*nicht* die `b` und `e` in der Definition von `pow`, sondern die hier definierten Variablen lokal zum Rumpf von `main`

## Gültigkeitsbereich formaler Funktionsargumente: Beispiel 2

Lokale Variablen im Funktionsrumpf dürfen nicht so heissen wie ein formales Argument:

```
int f (int i)  
{  
    int i = 5; // ungültig, i versteckt Argument  
    return i;  
}
```

## Gültigkeitsbereich formaler Funktionsargumente: Beispiel 2

Lokale Variablen im Funktionsrumpf dürfen nicht so heissen wie ein formales Argument, ausser sie sind in einem geschachtelten Block deklariert:

```
int f (int i)  
{  
    {  
        int i = 5; // ok, i ist lokal zum Block  
    }  
    return i; // das formale Argument  
}
```

## Gültigkeitsbereich formaler Funktionsargumente: Beispiel 2

Lokale Variablen im Funktionsrumpf dürfen nicht so heissen wie ein formales Argument, ausser sie sind in einem geschachtelten Block deklariert:

```
int f (int i)  
{  
    {  
        int i = 5; // syntaktisch ok, aber schlechter  
    } // Stil  
    return i; // das formale Argument  
}
```

## Gültigkeitsbereich einer Funktion

- ist der Teil des Programms, in dem die Funktion aufgerufen werden kann
- ist definiert als die Vereinigung der Gültigkeitsbereiche aller ihrer *Deklarationen*

## Gültigkeitsbereich einer Funktion

- ist der Teil des Programms, in dem die Funktion aufgerufen werden kann
- ist definiert als die Vereinigung der Gültigkeitsbereiche aller ihrer *Deklarationen* (es kann mehrere geben)

Deklaration: wie Definition, aber ohne *block*

## Gültigkeitsbereich einer Funktion

- ist der Teil des Programms, in dem die Funktion aufgerufen werden kann
- ist definiert als die Vereinigung der Gültigkeitsbereiche aller ihrer *Deklarationen* (es kann mehrere geben)

Deklaration: wie Definition, aber ohne *block*

Beispieldeklaration: `double pow (double b, int e)`

## Gültigkeitsbereich einer Funktion: Beispiel

```
#include<iostream>

int main()
{
    std::cout << f(1); // Fehler: f undeklariert
    return 0;
}

int f (int i) // Gültigkeitsbereich von f ab hier
{
    return i;
}
```

## Gültigkeitsbereich einer Funktion: Beispiel

```
#include<iostream>

int f (int i); // Gültigkeitsbereich von f ab hier

int main()
{
    std::cout << f(1); // im Gültigkeitsbereich, ok
    return 0;
}

int f (int i)
{
    return i;
}
```

## Separate Deklarationen sind manchmal notwendig: Problem

```
int f (...) // Gültigkeitsbereich von f ab hier
{
    g(...) // f ruft g auf, aber g ist undeklariert
}

int g (...) // Gültigkeitsbereich von g ab hier
{
    f(...) // g ruft f auf, ok
}
```

## Separate Deklarationen sind manchmal notwendig: Problem

```
int g (...); // Gültigkeitsbereich von g ab hier

int f (...) // Gültigkeitsbereich von f ab hier
{
    g(...) // f ruft g auf, ok
}

int g (...)
{
    f(...) // g ruft f auf, ok
}
```

## Prozedurales Programmieren

- Funktionen erlauben die Zerlegung der Gesamtaufgabe in klar abgegrenzte Teilaufgaben



## Prozedurales Programmieren

- Funktionen erlauben die Zerlegung der Gesamtaufgabe in klar abgegrenzte Teilaufgaben
- Bei Verwendung "sprechender" Funktionsnamen wird das Gesamtprogramm viel übersichtlicher und verständlicher

## Prozedurales Programmieren: Berechnung perfekter Zahlen

Bisher (Musterlösung)

```
// input
std::cout << "Find perfect numbers up to n =? ";
unsigned int n;
std::cin >> n;

// computation and output
std::cout << "The following numbers are perfect.\n";
for (unsigned int i = 1; i <= n ; ++i) {
    // check whether i is perfect
    unsigned int sum = 0;
    for (unsigned int d = 1; d < i; ++d)
        if (i % d == 0) sum += d;
    if (sum == i)
        std::cout << i << " ";
}
```

## Prozedurales Programmieren: Berechnung perfekter Zahlen

Bisher (Musterlösung)

```
// input
std::cout << "Find perfect numbers up to n =? ";
unsigned int n;
std::cin >> n;

// computation and output
std::cout << "The following numbers are perfect.\n";
for (unsigned int i = 1; i <= n ; ++i) {
    // check whether i is perfect
    unsigned int sum = 0;
    for (unsigned int d = 1; d < i; ++d)
        if (i % d == 0) sum += d;
    if (sum == i)
        std::cout << i << " ";
}
```

Was ist nochmal eine perfekte Zahl???

Geschachtelte Schleifen

## Prozedurales Programmieren: Berechnung perfekter Zahlen

Neu mit Funktionen

```
// POST: return value is the sum of all divisors of i
// that are smaller than i
unsigned int sum_of_proper_divisors (unsigned int i)
{
    unsigned int sum = 0;
    for (unsigned int d = 1; d < i; ++d)
        if (i % d == 0) sum += d;
    return sum;
}

// POST: return value is true if and only if i is a
// perfect number
bool is_perfect (unsigned int i)
{
    return sum_of_proper_divisors (i) == i;
}
```

## Prozedurales Programmieren: Berechnung perfekter Zahlen

Neu mit Funktionen

```
int main()
{
    // input
    std::cout << "Find perfect numbers up to n=? ";
    unsigned int n;
    std::cin >> n;

    // computation and output
    std::cout << "The following numbers are perfect.\n";
    for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
        if (is_perfect(i)) std::cout << i << " ";
    std::cout << "\n";

    return 0;
}
```

## Prozedurales Programmieren: Berechnung perfekter Zahlen

Neu mit Funktionen

```
int main()
{
    // input
    std::cout << "Find perfect numbers up to n=? ";
    unsigned int n;
    std::cin >> n;

    // computation and output
    std::cout << "The following numbers are perfect.\n";
    for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
        if (is_perfect(i)) std::cout << i << " ";
    std::cout << "\n";

    return 0;
}
```

Das Programm ist selbsterklärend

keine geschachtelten  
Schleifen mehr

## Prozedurales Programmieren

- Bisher konnten wir nur ohne Funktionen leben, weil die Programme meistens einfach und kurz waren

## Prozedurales Programmieren

- Bisher konnten wir nur ohne Funktionen leben, weil die Programme meistens einfach und kurz waren
- Bei komplizierteren Aufgaben schreibt man ohne Funktionen leicht *Spaghetti-Code*

## Prozedurales Programmieren

- Bisher konnten wir nur ohne Funktionen leben, weil die Programme meistens einfach und kurz waren
- Bei komplizierteren Aufgaben schreibt man ohne Funktionen leicht *Spaghetti-Code*, so wie in der...
- ...Programmiersprache BASIC (1963+)

## Felder als Funktionsargumente

- Zu Erinnerung: wir können Felder nicht mit anderen Feldern initialisieren

## Felder als Funktionsargumente

- Zu Erinnerung: wir können Felder nicht mit anderen Feldern initialisieren
- Genau das bräuchten wir aber, wenn wir Felder als Funktionsargumente benutzen wollten!

## Felder als Funktionsargumente

- Zu Erinnerung: wir können Felder nicht mit anderen Feldern initialisieren
- Genau das bräuchten wir aber, wenn wir Felder als Funktionsargumente benutzen wollten!
- Lösung: wir übergeben das Feld mittels **zwei Zeigern!**



## Felder als Funktionsargumente

- o Beispiel: Füllen aller Feldelemente mit einem festen Wert

```
// PRE: [first, last) is a valid range
// POST: *p is set to value, for p in [first, last)
void fill (int* first, int* last, int value) {
    // iteration by pointer
    for (int* p = first; p != last; ++p)
        *p = value;
}
```

## Felder als Funktionsargumente

- o Beispiel: Füllen aller Feldelemente mit einem festen Wert

Zeiger auf erstes Element

Zeiger *hinter* das letzte Element (past-the-end)

```
// PRE: [first, last) is a valid range
// POST: *p is set to value, for p in [first, last)
void fill (int* first, int* last, int value) {
    // iteration by pointer
    for (int* p = first; p != last; ++p)
        *p = value;
}
```

## Felder als Funktionsargumente

- o Beispiel: Füllen aller Feldelemente mit einem festen Wert

Zeiger auf erstes Element

Hier "leben" wirklich Elemente eines Feldes

Zeiger *hinter* das letzte Element (past-the-end)

```
// PRE: [first, last) is a valid range
// POST: *p is set to value, for p in [first, last)
void fill (int* first, int* last, int value) {
    // iteration by pointer
    for (int* p = first; p != last; ++p)
        *p = value;
}
```

## Felder als Funktionsargumente

- o Beispiel: Füllen aller Feldelemente mit einem festen Wert

Zeiger auf erstes Element

Hier "leben" wirklich Elemente eines Feldes

Zeiger *hinter* das letzte Element (past-the-end)

```
// PRE: [first, last) is a valid range
// POST: *p is set to value, for p in [first, last)
void fill (int* first, int* last, int value) {
    // iteration by pointer
    for (int* p = first; p != last; ++p)
        *p = value;
}
```

Durchlaufe den Bereich und setze jedes Element auf value

## Felder als Funktionsargumente

- Anwendungsbeispiel:

```
int main()
{
    int a[5];
    fill (a, a+5, 1); // a == {1, 1, 1, 1, 1}
    return 0;
}
```

## Felder als Funktionsargumente

- Anwendungsbeispiel (unter Verwendung der Standardbibliothek):

```
#include <algorithm>
int main()
{
    int a[5];
    std::fill (a, a+5, 1); // a == {1, 1, 1, 1, 1}
    return 0;
}
```

## Modularisierung

- Funktionen wie `pow`, `fill`, ... sind in vielen Programmen nützlich.
- Es ist nicht sehr praktisch, die Funktionsdefinition in jedem solchen Programm zu wiederholen.
- Ziel: Auslagern der Funktion

## Modularisierung: Auslagerung

Separate Datei `pow.C`:

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    double result = 1.0;
    if (e < 0) {
        // b^e = (1/b)^(-e)
        b = 1.0/b;
        e = -e;
    }
    for (int i = 0; i < e; ++i) result *= b;
    return result;
}
```

## Modularisierung: Auslagerung

### Aufrufendes Programm `callpow2.C`:

```
// Prog: callpow2.C
// Call a function for computing powers.

#include <iostream>
#include "pow.C"

int main()
{
    std::cout << pow( 2.0, -2) << "\n"; // outputs 0.25
    std::cout << pow( 1.5,  2) << "\n"; // outputs 2.25
    std::cout << pow( 5.0,  1) << "\n"; // outputs 5
    std::cout << pow( 3.0,  4) << "\n"; // outputs 81
    std::cout << pow(-2.0,  9) << "\n"; // outputs -512

    return 0;
}
```

## Modularisierung: Auslagerung

### Aufrufendes Programm `callpow2.C`:

```
// Prog: callpow2.C
// Call a function for computing powers.

#include <iostream>
#include "pow.C"

int main()
{
    std::cout << pow( 2.0, -2) << "\n"; // outputs 0.25
    std::cout << pow( 1.5,  2) << "\n"; // outputs 2.25
    std::cout << pow( 5.0,  1) << "\n"; // outputs 5
    std::cout << pow( 3.0,  4) << "\n"; // outputs 81
    std::cout << pow(-2.0,  9) << "\n"; // outputs -512

    return 0;
}
```

← Dateiangebe relativ zum Arbeitsverzeichnis

## Modularisierung: getrennte Übersetzung

Problem der Auslagerung:

- `#include` kopiert den Inhalt der inkludierten Datei (`pow.C`) in das inkludierende Programm (`callpow2.C`)
- Compiler muss die Funktionsdefinition für jedes aufrufende Programm neu übersetzen.
- bei vielen und grossen Funktionen kann das jeweils sehr lange dauern.

## Modularisierung: getrennte Übersetzung

- `pow.C` kann getrennt übersetzt werden (z.B. `g++ -c pow.C`)
- Resultat ist kein ausführbares Programm (`main` fehlt), sondern **Objekt-Code** `pow.o`

## Modularisierung: getrennte Übersetzung

- `pow.c` kann getrennt übersetzt werden (z.B. `g++ -c pow.c`)
- Resultat ist kein ausführbares Programm (`main` fehlt), sondern **Objekt-Code** `pow.o`

Maschinensprache-Befehle für Funktionsrumpf von `pow`

## Modularisierung: getrennte Übersetzung

- Auch das aufrufende Programm kann getrennt übersetzt werden, ohne Kenntnis von `pow.c` oder `pow.o` !

## Modularisierung: getrennte Übersetzung

- Auch das aufrufende Programm kann getrennt übersetzt werden, ohne Kenntnis von `pow.c` oder `pow.o` !
- Compiler muss nur die *Deklaration* von `pow` kennen; diese schreiben wir in eine *Header-Datei* `pow.h`:

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0  
// POST: return value is b^e  
double pow (double b, int e);
```

## Modularisierung: getrennte Übersetzung

### Aufrufendes Programm `callpow3.C`:

```
// Prog: callpow3.C  
// Call a function for computing powers.  
  
#include <iostream>  
#include "pow.h"  
  
int main()  
{  
    std::cout << pow( 2.0, -2) << "\n"; // outputs 0.25  
    std::cout << pow( 1.5,  2) << "\n"; // outputs 2.25  
    std::cout << pow( 5.0,  1) << "\n"; // outputs 5  
    std::cout << pow( 3.0,  4) << "\n"; // outputs 81  
    std::cout << pow(-2.0,  9) << "\n"; // outputs -512  
  
    return 0;  
}
```

## Modularisierung: getrennte Übersetzung

- `callpow3.c` kann getrennt übersetzt werden (z.B. `g++ -c callpow3.c`)
- Resultat ist kein ausführbares Programm (`pow` fehlt), sondern **Objekt-Code** `callpow3.o`

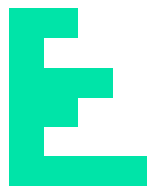
Anstatt der Maschinsprache-Befehle für Funktionsrumpf von `pow` enthält `callpow3.o` einen *Platzhalter* für die Speicheradresse, unter der diese zu finden sein werden.

## Modularisierung: Der Linker

- baut ausführbares Programm aus den relevanten Objekt-Codes (`pow.o` und `callpow3.o`) zusammen
- ersetzt dabei die Platzhalter für Funktionsrumpfadressen durch deren wirkliche Adressen im ausführbaren Programm

## Modularisierung: Der Linker

`pow.o`



Maschinsprache für den Funktionsrumpf von `pow`

`callpow3.o`



Maschinsprache für die Aufrufe von `pow`

## Modularisierung: Der Linker

`callpow3` (ausführbares Programm)



Maschinsprache für den Funktionsrumpf von `pow`

Maschinsprache für die Aufrufe von `pow`



## Modularisierung: Verfügbarkeit von Quellcode

- `pow.c` (Quellcode) wird nach dem Erzeugen von `pow.o` (Objekt-Code) nicht mehr gebraucht und könnte gelöscht werden
- Viele (meist kommerzielle) Anbieter von Funktionsbibliotheken liefern dem Benutzer keinen Quellcode
- Vor- und Nachbedingungen in Header-Dateien sind die *einzigsten* verfügbaren Informationen

## Modularisierung: Verfügbarkeit von Quellcode

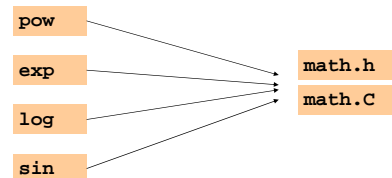
- “Open source“ Software:
- Alle Quellen sind verfügbar
  - nur das erlaubt die Weiterentwicklung durch Benutzer und andere interessierte Personen
  - im akademischen Bereich ist “open source“ Software weit verbreitet

## Modularisierung: Verfügbarkeit von Quellcode

- “Open source“ Software:
- Alle Quellen sind verfügbar
  - nur das erlaubt die Weiterentwicklung durch Benutzer und andere interessierte Personen
  - im kommerziellen Bereich ist “open source“ auf dem Vormarsch (trotz Microsoft...)
  - Bekannteste “open source“ Software: Das Betriebssystem **Linux**

## Modularisierung: Bibliotheken

- Gruppierung ähnlicher Funktionen zu Bibliotheken



## Modularisierung: Bibliotheken

- o Eigener Namensraum vermeidet Konflikte mit Benutzer-Funktionalität

```
// math.h
// A small library of mathematical functions.

namespace ifm {
    // PRE: e >= 0 || b != 0.0
    // POST: return value is b^e
    double pow (double b, int e);
    ....
    double exp (double x);
    ...
}
```

## Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

- o vermeidet die Neuerfindung des Rades (z.B. gibt es `std::pow`, `std::fill`)
- o führt auf einfache Weise zu interessanten und effizienten Programmen

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, n-1\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
unsigned int d;
for (d = 2; n % d != 0; ++d);
```

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
unsigned int bound =
    (unsigned int)(std::sqrt(n));
unsigned int d;
for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);
```

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
unsigned int bound =  
    (unsigned int)(std::sqrt(n));  
unsigned int d;  
for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);
```

**Fall 1:** Nach `for`-Anweisung gilt  
`d <= bound` (das heisst  $d < n$ ):

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
unsigned int bound =  
    (unsigned int)(std::sqrt(n));  
unsigned int d;  
for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);
```

**Fall 1:** Nach `for`-Anweisung gilt  
`d <= bound` (das heisst  $d < n$ ):

Dann: `n % d == 0`,  $d$  ist echter Teiler,  $n$  keine Primzahl

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
unsigned int bound =  
    (unsigned int)(std::sqrt(n));  
unsigned int d;  
for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);
```

**Fall 2:** Nach `for`-Anweisung gilt  
`d > bound` (das heisst  $d > \sqrt{n}$ ):

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
unsigned int bound =  
    (unsigned int)(std::sqrt(n));  
unsigned int d;  
for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);
```

**Fall 2:** Nach `for`-Anweisung gilt  
`d > bound` (das heisst  $d > \sqrt{n}$ ):

Dann: kein Teiler in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$ ,  $n$  ist Primzahl

## Primzahltest mit `std::sqrt`

```
// Program: prime2.c
// Test if a given natural number is prime.
#include <iostream>
#include <cmath>

int main ()
{
    // Input
    unsigned int n;
    std::cout << "Test if n>1 is prime for n =? ";
    std::cin >> n;

    // Computation: test possible divisors d up to sqrt(n)
    unsigned int bound = (unsigned int)(std::sqrt(n));
    unsigned int d;
    for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);

    // Output
    if (d <= bound)
        // d is a divisor of n in {2,...,sqrt(n)}
        std::cout << n << " = " << d << " * " << n / d << ".\n";
    else
        // no proper divisor found
        std::cout << n << " is prime.\n";
    return 0;
}
```

## Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

`prime2.c` *könnte* inkorrekt sein, falls  
z.B. `std::sqrt(121)==10.998`

## Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

`prime2.c` *könnte* inkorrekt sein, falls  
z.B. `std::sqrt(121)==10.998`

- `bound == 10`
- `d == 11` am Ende von `for`
- Ausgabe: `121 is prime.`

## Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

- Für `std::sqrt` garantiert der IEEE Standard 754 noch, dass der exakte Wert auf den nächsten darstellbaren Wert gerundet wird (wie bei `+`, `-`, `*`, `/`)

## Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

- Für `std::sqrt` garantiert der IEEE Standard 754 noch, dass der exakte Wert auf den nächsten darstellbaren Wert gerundet wird (wie bei `+`, `-`, `*`, `/`)
- Also: `std::sqrt(121)==11`
- `prime2.C` ist korrekt unter dem IEEE Standard 754

## Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

- Für andere mathematische Funktionen gibt der IEEE Standard 754 *keine* Garantien, sie können also auch weniger genau sein!
- Gute Programme müssen darauf Rücksicht nehmen und, falls nötig, "Sicherheitsmassnahmen" einbauen.