

C-ohjelmointi, syksy 2007: Funktiot

Luento 4, pe 14.9.2007



1

Sisältö

- ▶ Yleistä
- ▶ Parametrit
- ▶ Paluuarvo ja sen käyttö
- ▶ Ohjelmointityylistä: modulaarisuus
 - § Funktion esittelyt otsikkotiedostoon
 - § Monen ohjelmätiedoston käyttö
 - § Näkyvyysäännöt
- ▶ Osoitintyyppi
- ▶ Viiteparametrit
- ▶ Funktioparametrit

2

Yleistä

- § Funktiot ovat kaikki irrallisia ja samalla tasolla (ei sisäkkäisiä funktioita)
- § Ohjelmassa on aina tasan yksi main-funktio
 - ▶ Suoritus alkaa tästä funktiosta
- § Näkyvyyttä voi rajoittaa vain tiedostoittain ja kirjoitusjärjestyksellä
- § Funktioilla on vain arvoparametreja
 - ▶ Viiteparametrit on toteutettava osoitintyyppin avulla
 - ▶ Funktio voi saada parametrinaan myös toisen funktion osoitteen
- § Funktioiden syntaksi kuten Javan metodit

3

Aliohjelma- esimerkki

```
int fA (int x, y)
{
    int z = 5;
    z = x * z + y;
    return (z);
}
...
T = fA (200, R);
```

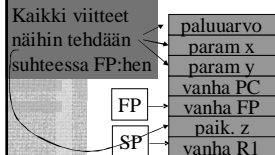
aliohjelman toteutus:

```
retfA EQU -4
parX EQU -3
parY EQU -2
locZ EQU 1

fA    PUSH SP, =0 ; alloc Z
      PUSH SP, R1 ; save R1

      LOAD R1, =5; init Z
      STORE R1, locZ (FP)

      LOAD R1, parX (FP)
      MUL  R1, locZ (FP)
      ADD  R1, parY (FP)
      STORE R1, locZ (FP)
      STORE R1, retfA (FP)
      POP  SP, R1; recover R1
      SUB  SP, =1 ; free Z
      EXIT SP, =2 ; 2 param.
```



4

Esimerkki: potenssiin korotus

```
#include <stdio.h>
int power (int m, int n);
int main()
{
    int i;
    for (i=0; i < 20; ++i)
        printf ("%d %d %d\n", i,
            power(2,i), power(-3,i));
    return 0;
}
int power (int base, int n)
{
    int i, p=1;
    for (i=1; i<=n; ++i)
        p = p*base;
    return p;
}
```

- ▶ Funktion esittely
 - § Tai: int power (int, int);
 - § Oltava ennen käyttöä
- ▶ Funktion kutsu
 - § Parametreille arvot
- ▶ Funktion määrittely
 - § Voi olla esittelyn yhteydessä tai erikseen
 - § HUOM: ei puolipistettä otsikossa

5

Parametrit

- § Aina arvoparametreja (kuten Javan metodeilla)
- § Arvo kopioidaan pinoon
- § Käytetään funktion sisällä parametrin nimellä
- § Funktion sisällä parametrit käyttäytyvät kuin paikalliset muuttujat
- § Tarvittaessa viiteparametreja on välitettävä muuttujan osoite.
- § Erityisellä tyyppillä void voi kertoa, jos funktiolla ei ole parametreja

6

void ja tyyppimuunnokset

- ▶ Esittely (declaration):
`int f()` on sama kuin `int f(void)`
- ▶ Kutsu (call):
`f();` on sama kuin `(void)f();`
- ▶ Parametrien arvot muunnetaan kutsussa tarvittaessa (kunhan tyytit tiedossa!).
- ▶ Vastaava muunnos tehdään paluuarvolle.
`int f(int);`
`double x = f(1.2);`

7

Paluuarvo ja sen käyttö

- § Funktion paluuarvo on aina määriteltävä
 - ▶ Yksinkertainen tyyppi (ei voi olla rakenne kuten Javassa)
 - ▶ Voi olla myös void (eli ei paluuarvoa)
- § Kutsuja päättää mitä paluuarvolla tekee
 - ▶ Kutsu lausekkeessa -> arvo suoraan käyttöön,
 - ▶ sijoitetaan muuttujan arvoksi tai
 - ▶ jopa jätetään hyödyntämättä (valitettavasti sallittua!)

8

exit -funktio

- ▶ Ohjelman suorituksen voi missä tahansa ja koska tahansa lopettaa kutsumalla exit-funktiota. `exit(int code);`

```
double f(double x) {  
    if(x < 0) {  
        fprintf(stderr, "negative x in %s\n",  
                __FILE__);  
        exit(EXIT_FAILURE); /* no return ... */  
    }  
    return sqrt(x);  
}
```

- ▶ Paluuarvot: EXIT_SUCCESS tai EXIT_FAILURE

programming Guidelines

Funktion dokumentointi

- ▶ Esittelyn tai määrittelyn (tai molempien) on syytä kuvata funktion käyttäytyminen:

- ▶ Function: nimi
- ▶ Purpose: Yleiskuvaus toiminnasta (tyypillisesti kuvaa, miten funktion oletetaan toimivan)
- ▶ Inputs: Luettelo parametreista ja käytetyistä globaaleista muutt.
- ▶ Returns: Paluuarvo
- ▶ Modifies: Luettelo parametreista ja globaaleista muuttujista joiden arvo muuttuu toiminnan seurauksena (myös sivuvaikutukset!!)
- ▶ Error checking: Funktion tekemät parametrien virhetarkistukset
- ▶ Sample call: kutsuesimerkki

10

Esimerkki

```
/* Funktio:  maxi  
 * Tehtävä:  Etsii suuremman  
 *           parametriarvon  
 * Parametrit: kaksi kokonaislukua  
 * Palauttaa: suuremman arvon  
 * Muuttaa:  ei mitään  
 * Virhetark.: ei ole  
 * Kutsuesimerkki: i = maxi(k, 3)  
 */  
int maxi(int i, int j) {  
    return i > j ? i : j;  
}
```

Esimerkki: sarjan summa

```
/* Function:  oneOverNseries  
 * Purpose:   compute the sum of 1/N series  
 * Inputs:    n (parameter)  
 * Returns:   the sum of first n elements of  
 *           1 + 1/2 + 1/3 + ... 1/n  
 * Modifies:  nothing  
 * Error checking: returns 0 if n negative  
 * Sample call: i = oneOverNseries(100);  
 */  
double oneOverNseries(int);
```

12

```
double oneOverNseries(int n) {
    double x;
    int i;

    /* Check boundary conditions */
    if(n <= 0) return 0;

    for(x = 0, i = 1; i < n; i++)
        x += 1/((double)i);

    return x;
}
```

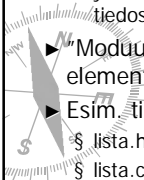
Moduulit ja modulaarinen ohjelmointi

- ▶ C ei suoraan tue modulaarista (tai rakenteista) ohjelmointitapaa
- § ei sisäkkäisiä funktioita
- § globaalit muuttujat näkyvät saman tiedoston niille funktioille, joiden esittely tai määrittely on vasta muuttujan määrittelyn jälkeen



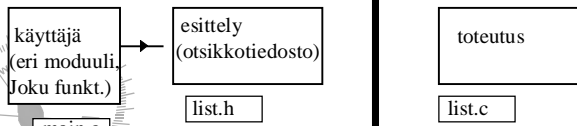
Moduulit

- ▶ C:ssä on ohjelmoijan kuitenkin mahdollista käsitellä tiedostoja siten, että
 - § yhteen kuuluvat elementit sijoitetaan samaan tiedostoon
 - § yhden abstraktin tietotyypin toteutus yhteen tiedostoon
- ▶ "Moduulia voi jopa ajatella luokan kaltaisena elementtinä"
- ▶ Esim. tiedostot lista.h ja lista.c
 - § lista.h –tietorakenteiden kuvaus ja funktioiden esittelyt
 - § lista.c –funktioiden toteutukset ja omien muuttujien esittelyt

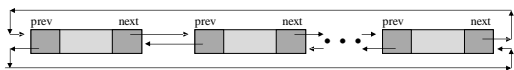


Moduulit: esittely vs. toteutus

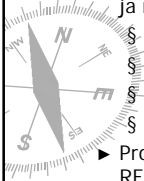
Moduulilla on aina esittely otsikkotiedostossa (*.h) ja toteutus erillisessä ohjelmätiedostossa (*.c)



Esimerkki: LINUXin prosessilista



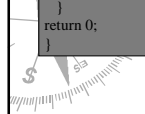
- ▶ Linuxissa on abstrakti tietorakenne kahteen suuntaan linkitetty lista (käytetään mm. prosessin kuvaajille)
- ▶ Listalle on määritelty omat käsittelyrutiinit (funktioita ja makroja)
 - § list_add(n,h), list_add_tail(n,h)
 - § list_del(p)
 - § list_empty(p), list_entry(p,t,f)
 - § list_for_each(p,h)
- ▶ Prosessilistan omat makrot: SET_LINKS REMOVE_LINKS (kts. [www-sivu http://lxr.linux.no/source/include/linux/list.h](http://lxr.linux.no/source/include/linux/list.h))



Muuttujien määrittelyt ja näkyvyysäännöt

```
#include <stdio.h>
/* globaalit muuttujat tänne */
double tulos;
int main(int argc, char** argv)
{
    /* funktion muuttujat tänne */
    int i;
    for (i=0; i < 20; i++) {
        /* Lohkon muuttujia */
        int j;
        j = i*4;
    }
    return 0;
}
```

- ▶ Lohkon sisäiset muuttujat
 - § Määritellään lohkon alussa
 - § Eivät näy lohkon ulkopuolelle
 - § Arvo ei säily kutsukerrasta toiseen
 - § Lohko on mikä tahansa aaltosulkujen { } kattama ohjelman osa
 - § Funktiokin on lohko
- ▶ Globaalit muuttujat
 - § Määritellään funktioiden ulkopuolella
 - § Näkyvät myöhemmin määrittelyille funktioille
 - § Arvo säilyy suorituksen ajan



Poikkeamat näkyvyysäännöistä: Viittaaminen muualla määriteltyyn – extern

```
int i;
static int si;
extern int ei;
void f() {
    int fi;
    static int sif;
    extern int eif; /* välttä tätä! */
}
void g();
static void h();
int eif; /* määritelty vasta täällä! */
```

- ▶ Määrittely on tällöin
 - § tyypillisesti jossain toisessa tiedostossa tai kirjastossa
 - § Samassa tiedostossa, mutta myöhemmin
- ▶ Vältä käyttöä!!
- ▶ Pyri määrittelemään muuttujat mahdollisimman paikallisesti, ja ainakin yhden tiedoston sisällä

19

Poikkeamat säilyvyysäännöistä: Funktion sisäinen muuttuja pysyväksi ja piiloon - static

```
int i;
static int si;
extern int ei;
void f() {
    int fi;
    static int sif;
    extern int eif; /* välttä tätä! */
}
void g();
static void h();
int eif; /* määritelty vasta täällä! */
```

- ▶ 'static' määreellä muuttujan arvo säilyy suorituskerrasta toiseen.
- ▶ Toisaalta 'static' määre rajoittaa kyseisen muuttujan tai funktion (eli tunnuksen) näkyvyyttä. Sitä ei voi tämän jälkeen käyttää muista tiedostoista käsin. (Vrt. javan private)

20

Muuttujien sijoittelu muistiin

- ▶ Extern määre kertoo kääntäjälle, että tässä kohtaa muuttujalle ei tarvitse varata tilaa, koska muuttuja on määritelty muualla
- ▶ Static määre kertoo kääntäjälle, että paikalliselle muuttujalle on varattava tilaa pinon ulkopuolelta, koska arvon pitää säilyä
- ▶ Register määre kertoo kääntäjälle, että muuttujaa käytetään niin paljon, että sille kannattaisi varata oma rekisteri prosessorilta tässä lohkoissa
- ▶ Muuttujan esittely ilman määrettä, ns. automaattinen tilanvaraus
 - § globaaleille muuttujille tilanvaraus käännösaikana
 - § paikallisille muuttujille tilanvaraus pinosta suoritusaikana

21

Rekursio

- ▶ Rekursiivinen funktio kirjoitetaan c:ssä ihan niin kuin muissakin kielissä
- ▶ Rekursion pysäyttämiseksi on rekursiivisen kutsun oltava jollakin tavalla ehdollinen.

```
int digits ( int n ) {
    if ( n <= 0 )
        return 0;
    if ( n/10 == 0 )
        return 1;
    return 1 + digits ( n/10 );
}
```

```
int digits ( int n ) {
    int count = 0;
    if ( n <= 0 )
        return 0;
    do { count ++;
        n /= 10;
    } while ( n != 0 );
    return count;
}
```

22

Osoittimet (pointers)

- ▶ Osoitin on muuttuja, jonka arvona on toisen muuttujan osoite.
- ▶ Osoittimien käyttö perustuu siihen, että useimpien tietokoneiden muisti voidaan kuvata ikään kuin valtavana yksilotteisena taulukkona. Kaikki ohjelmat ja data sijaitsevat tässä taulukossa.
- ▶ Osoitin on oikeastaan indeksi johonkin kohtaan muistia.
- ▶ Osoitinmuuttuja on eräänlainen viitta, jonka avulla päästään käsiksi toiseen muuttujaan.
- ▶ Vrt. Javan olioviite (joka oikeastaan on osoitin)

23

Xptr	DC	0	
X	DC	12	
LOAD R1, =X		; R1 ← 230	
STORE R1, Xptr			Xptr=225: 230
LOAD R2, X		; R2 ← 12	
LOAD R3, @Xptr		; R3 ← 12	

Tieto ja sen osoite (3)

- Muuttujan X osoite on 230
- Muuttujan X arvo on 12
- Osoitinmuuttujan (pointerin) Xptr osoite on 225
- Osoitinmuuttujan Xptr arvo on 230
 - jonkun tiedon osoite (nyt X:n osoite)
- Osoitinmuuttujan Xptr osoittaman kokonaisluvun arvo on 12

C-kieli: Y = *ptrX /* ei prtX:n arvo, mutta ptrX:n osoittaman muuttujan arvo */

24

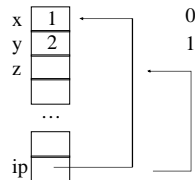
KOODI ESIMERKKI:

```
int main(int argc, char** argv)
{
    int x=1, y=2, z[10];
    int *ip;
    int *p, q;
    int *r, *s;

    ip = &x;
    y = *ip; /* y = x = 1 */
    *ip = 0; /* x = 0 */
    ip = &z[0];
}

double atof(char *string);
```

HUOM: p on osoitin ja q tavallinen kokonaisluku



Funktion parametrina osoitin on erittäin tavallinen

Viiteparametrit

- ▶ Välitetään muuttujan osoite (eli viite), jos funktion pitää muuttaa muuttujan arvoa
- ▶ Funktion esittelyssä muodollinen parametri on osoitin

```
$ void lue_muuttujaan (int *luku);
$ lue_muuttujaan (&x); (kun int x;)
$ lue_muuttujaan (ptr); (kun int *ptr;)
```

Viiteparametrin käyttö

- ▶ Esimerkkejä: funktion oma paluuarvo on tieto tehtävän onnistumisesta, tulos parametrissa

```
/* Lue korkeintaan n merkkiä
 * Palauta merkin c esiintymisten lukumäärä
 * Paluuarvona onnistumistieto!
 */
int readIt(int n, char c, int *occurrences);

/* Palauta lukujen n ja m summa ja tulo */
int compute(int n, int m,
            int *sum, int *product);
```

Kirjoita funktio

Vaihteleva parametrimäärä (vrt. printf, scanf)

- ▶ Vähintään yksi nimetty ja tyypitetty parametri, loput kolme pistettä
- ▶ Parametrien käsittely (va_list, va_start, va_arg)

```
#include <stdarg.h>
/* return a product of double arguments */
double product(int number, ...) {
    va_list list;
    double p;
    int i;
    va_start(list, number);
    for(i = 0, p = 1.0; i < number; i++)
        p *= va_arg(list, double);
    va_end(list);
    return p;
}
```

Parametristan tyyppi
 AINA: Haetaan nimetty
 Haetaan seuraava
 HUOM: Ei autom. tyyppimuunnoksia

Vaihteleva parametrimäärä

▶ OIKEIN: `product(2, 2.0, 3.0) * product(1, 4.0, 5.0)`

▶ VÄÄRIN: `product(2, 3, 4)` Miksi?!

▶ Vaihtelevassa parametristassa EI voi tehdä automaattista tyyppimuunnosta, kun tyyppi ei ole tiedossa käännoaikana!

Funktio-osoittimet

- ▶ Vaikka funktiot eivät ole muuttujia, niin niilläkin on osoite muistissa (kts. esim. TTK-91 konekieli). Tähän osoitteeseen voi viitata funktio-osoittimen avulla.
- ▶ Osoitin määritellään seuraavasti paluutyypin (*nimi) (parametrista);
`int (*lfptr) (char[], int);`
`lfptr = getline;`
 /* kun int getline(char s[], int len); */

▶ Funktio-osoittimen avulla voidaan eri kutsukerroilla kutsua eri funktiota. Näin voidaan rakentaa yleisiä aliohjelmia. (Esim. stdlib.h:ssä on funktio qsort, joka saa parametrinaan järjestysfunktion)

Funktio-osoittimien käyttö parametrina

- ▶ Funktioita voi kutsua useita kertoja
- ▶ Funktion paluuarvo ja parametrilista on tyypitetty
- ▶ Geneerisissä tietorakenteissa ja niiden käsittelyrutiineissa käytetään usein tyypittömiä parametreja ja paluuarvoja:
 - § Yleiskäyttöisempiä rutiineja, mutta paljon enemmän virhemahdollisuuksia
- ▶ Usein alkion sisältöä käsittelevä funktio välitetään funktioparametrina

31

Esimerkki funktiotietue (kts. include/linux/quota.h)

```
231 /* Operations which must be implemented by each quota format */
232 struct quota_format_ops {
233     int (*check_quota_file)(struct super_block *sb, int type);
234     /* Detect whether file is in our format */
235     int (*read_file_info)(struct super_block *sb, int type);
236     /* Read main info about file - called on quotaon() */
237     int (*write_file_info)(struct super_block *sb, int type);
238     /* Write main info about file */
239     int (*free_file_info)(struct super_block *sb, int type);
240     /* Called on quotaoff() */
241     int (*read_dqblk)(struct dquot *dquot);
242     /* Read structure for one user */
243     int (*commit_dqblk)(struct dquot *dquot);
244     /* Write structure for one user */
245     int (*release_dqblk)(struct dquot *dquot);
246     /* Called when last reference to dquot is being dropped */
247 };
```

32