

Chapitre 7

Les fonctions

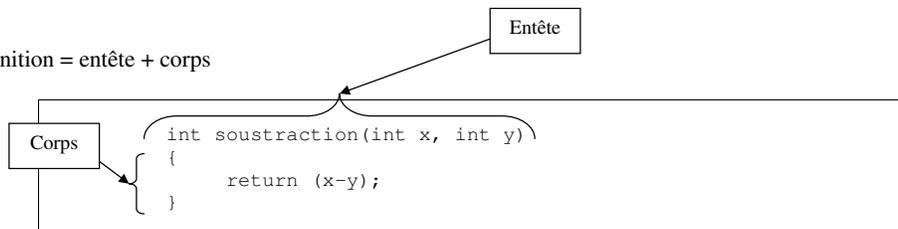
1. Définition d'une fonction

La définition se fait comme suit :

```
type identificateur (paramètres) {  
    ... /* Instructions de la fonction. */  
}
```

- « type » est le type de la valeur renvoyée.
- « identificateur » est le nom de la fonction.
- « paramètres » est une liste de paramètres.

Une définition = entête + corps



- Une fonction en C++ peut être définie globalement dans une autre fonction ou dans une classe. Dans ce dernier cas, la fonction porte le nom de « méthode ».
- Il n'y a pas de fonctions en Java seulement des méthodes.

2. Déclarations de fonctions (prototypes)

- Prototype => Description de l'entête d'une fonction avant son 1^{er} appel,

```
type identificateur (paramètres) ;
```

- Le prototype est facultatif en C mais OBLIGATOIRE en C++,
- Une fonction doit être déclarée avant d'être appelée.

```
// déclaration de la fonction
int soustraction(int, int);

int main(){
    int x=11, y=10, z=0;
    // appel de la fonction
    z = soustraction(x,y);
    return 0;
}

// définition de la fonction
int soustraction(int a, int b) {
    return (a-b);
}
```

Écrire

```
int soustraction(int, int);
```

Ou bien

```
int soustraction(int a, int b);
```

- Les deux précédentes écritures reviennent à dire la même chose.
- Le compilateur dans tous les cas ignore le nom des variables dans la déclaration d'une fonction.

- L'appel d'une fonction se fait en donnant son nom puis les valeurs de ses paramètres entre parenthèses.

3. Prototype et définition en même temps

- Écrire la définition avant le premier appel de la fonction (son utilisation).

```
// Prototype et définition de la fonction
int soustraction(int a, int b) {
    return (a-b);
}

int main(){
    int x=11, y=10, z=0;
    // appel de la fonction
    z = soustraction(x,y);
    return 0;
}
```

4. Cas de VOID

4.1. Fonction sans paramètres (arguments)

- Une fonction sans arguments restera sans type

```
int fonction_test(void) ← C
int fonction_test() ← C++
```

4.2. Fonction sans valeur de retour

```
fonction_exemple(int a, double b);
```

- En C par défaut retourne un « int ».
- En C++ déclaration du type de la valeur retournée est **OBLIGATOIRE**,

```
void fonction_exemple(int a, double b);
```

5. Surdéfinition de fonctions

- Un nom (de fonction, d'opérateur, etc.) est surdéfini s'il désigne plus d'une chose à la fois.
 - 5/2 division entière (2, et le reste est perdu)
 - 5.0/2.0 division réelle (2.5)
- L'opérateur « / » a un double rôle: la division des nombres entiers et des nombres réels.
- En C++ (Java aussi), on peut définir différentes fonctions ayant le même nom mais le nombre et le type de paramètres sont différents.

```

#include <iostream>

using namespace std;

void affiche(int x) {cout << "un entier:" << x << endl;}
void affiche(double w) {cout << "un double: " << w << endl;}

int main() {
    int n=100;
    double z=259.6;

    affiche(n); // appel de affiche(int x)
    affiche(z); // appel de affiche(double w)
    return 0;
}

```

Même nom, mais les arguments sont différents

- Le compilateur recherche la « meilleure correspondance » possible.
- S'il y a plusieurs arguments, le compilateur essaye chacun séparément.
- Le compilateur signale une erreur de compilation si aucune fonction ne convient ou bien si plusieurs fonctions conviennent. Donc, il y a plusieurs choix possibles (ambiguïté) dans celles-ci.

```

#include <iostream>
using namespace std;
double exemple(double x, int w){
    cout << "configuration -A-: " << x << " " << w << "\n";
    return x;
}

int exemple(int x, double w){
    cout << "configuration -B-: " << x << " " << w << "\n";
    return x;
}

int main() {
    double a=150.8,w;
    int b=200,v;

    w = exemple(a,b);
    v = exemple(b,a);

    v = exemple(a,a);
    return 0;
}

```

Configuration -A-

Configuration -B-

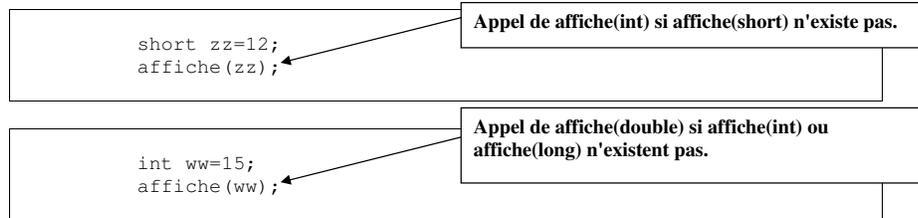
**Configuration -A-
double exemple(double,int)**

**Configuration -B-
int exemple(int,double)**

Conversion de int vers double du 1^{er} argument, configuration A ?
 Ou bien conversion de double vers int du 2^{er} argument, configuration B ?
 => D'où **erreur** (ambiguïté) car il est impossible de choisir entre les deux configurations A & B.
 Le type de retour n'est pas considéré lors du processus de conversion de types.

- Pour un seul argument, le compilateur essaie dans l'ordre:
 - Correspondance exacte de types.
 - Promotion numérique

Origine	Conversion vers
char, short	int
int	long
float	double

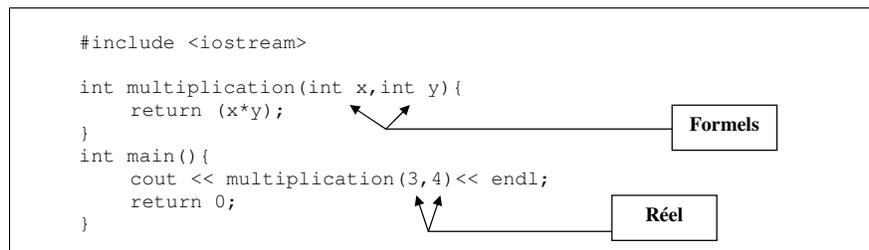


- Conversion dégradante

Origine	Conversion vers
int	short
double	float

12. Arguments par défaut

- 2 types de paramètres:
 - Paramètres réels: dans l'appel de fonction
 - Paramètres formels: dans l'entête de la fonction



- On commence à omettre à partir de la fin.
- On peut spécifier des valeurs par défaut

```

#include <iostream>

using namespace std ;

double exemple(double x, char c = "T", double z=200.5) {
    cout << x << " " << c << "\n";
    return z;
}

int main() {
    double a=150.8,w;

    w = exemple(a,"s",-670.9);
    cout << w << endl;

    w = exemple(a,"s");
    cout << w << endl;

    w = exemple(a);
    cout << w << endl;
    return 0;
}

```

**Nombre de paramètres formels = nombre de paramètres réels.
Aucun traitement à faire.**

**Omission à partir de la fin ...
Omission du dernier argument, la fonction prendra la valeur par défaut du 3^e argument.**

Omission des deux derniers arguments, la fonction prendra la valeur par défaut du 2^e et 3^e argument.

Affichage en sortie

```

150.8 salut
-670.9
150.8 salut
200.5
150.8 rien
200.5

```

Erreur de compilation ...

- Un appel: « `w = exemple();` » provoquera une erreur de compilation.
- Aucune valeur par défaut n'a été définie dans l'entête de la fonction `exemple` pour le premier argument.

13. Fonctions inline (en ligne)

- #define est utilisé pour la substitution de texte.
- Une autre utilité du #define est la définition de macros.
- Une macro est une pseudo fonction substituée dans tout le programme pendant le prétraitement (préprocesseur) avant la compilation.
- Elle évite le coût d'un appel de fonction en contrepartie le code exécutable devient plus volumineux.

```
#include <iostream>

#define abs(x) (x<0)?-x:x

using namespace std ;

int main() {
    int n, a=-4, b=6;

    n = abs(a);
    cout << n << endl; // affiche 4
    n = abs(a)*2;
    cout << n << endl; // affiche 4
    n = abs(b)*2;
    cout << n << endl; // affiche 12

    return 0;
}
```

Définition de la macro abs. Elle permet de calculer la valeur absolue d'un nombre.

```
n = abs(a)*2; // Est transformée en:
n = (a<0) ? -a : a*2;
n = (-4<0) ? 4 : 8; // puisque -4 est inférieure à 0, on retourne 4
```

Une solution à ce problème serait d'écrire la macro comme suit:

```
#define abs(x) ((x<0)?-x:x)
```

Mais qu'en est-il pour le programme suivant, que va-t-il afficher après son exécution?

```
#include <iostream>

#define MAX(a,b) ((a) > (b)) ? (a) : (b)

int main() {
    int a=0,b=1;

    cout << MAX(a,b++) << endl;

    return 0;
}
```

- Le C++ a introduit les fonctions `inline` afin de remédier aux problèmes posés par l'utilisation des `macros` mais tout en gardant comme dans le cas des `macros`, la gestion des appels de fonctions faibles (surtout pour les petites fonctions).
- Il n'y aura pas d'accès à la table des fonctions car toutes les fonctions sont `inline` dans le programme.
- Le qualificatif `inline` recommande au compilateur de faire une copie du code de la fonction en place :

⇒ code compilé plus long ...

⇒ MAIS le compilateur peut prendre la décision de "désactiver" le qualificatif `inline` d'une fonction s'il estime qu'il perdra moins de temps à y accéder via la table des fonctions que de recopier son code.

syntaxe: `inline fonction_donnée`

```
#include <iostream>

using namespace std;

int inline abs(int x){
    return (x<0)?-x:x;
}

int main() {
    int n, a=-4;
    n = abs(a)*2;
    cout << n << endl; // affiche 8
    return 0;
}
```

Le programme calcule d'abord `abs(a)`
puis le résultat est `* 2`

- Pourquoi `inline` au lieu d'une fonction tout court?

⇒ Afin d'éviter l'accès à la fonction à travers la table des fonctions (là où est stocké un index vers la fonction) d'où un gain de temps.