# 第四章 函数

本章要点：如何定义函数；传递参数的多种方式；调用本模块、外部模块、其他编程语言定义的函数；闭包的定义和使用。

通过前面几章内容的介绍，我们现在能够用Rust写一些简单的程序。本章我们将介绍函数。函数是Rust编程语言的重要组成部分。函数能够帮助我们封装过程，实现代码重用。结合Rust中的高阶函数、闭包、泛型、trait对象，可以让我们在Rust中实现函数式编程，达到更高的抽象水平。

## 4.1 函数声明与定义

函数在Rust中十分常见。在一个能够生成可执行文件的Rust程序中，我们需要main函数作为该程序执行时的入口。一个main函数定义如ch4\_1.rs所示。

*//这是一个main函数实例*

fn main() {

    println!("demo that defines a main function");

}

ch4\_1.rs

### 4.1.1 函数的基本语法

**1. 函数的声明。**

不同于C语言，Rust不支持函数的声明。Rust将函数作用域管理的主要工作交给了模块（module）和包（package）。Rust中的函数可以在其模块中的任意位置被调用。我们也可以通过设置模块的可见性，以及对模块的引用，控制代码中函数的作用域。

**2. 函数的定义。**

在Rust中，我们用fn关键字表示函数定义的起始。之后是函数名、参数列表、返回值类型和函数体。Rust中的函数名通常采用蛇形命名法：用下划线‘\_’分割单词，所有字母小写。参数列表用‘()’表示，内部用逗号‘,’分隔每个参数，每个参数以‘参数名:类型’的格式定义。参数列表可以为空。返回值类型用一个箭头指出，格式为‘-> 返回值类型’。函数体在‘{}’内，是表示函数执行过程的语句块。除函数体外，一个函数定义的其余部分被称作函数签名。一个函数的定义如ch4\_2.rs所示，这个例子定义了一个返回参数增加1的函数，参数和返回值的类型都为i32。

*//这是一个函数定义的实例*

fn plus\_one\_i32 (param1: i32) -> i32 {

    return param1 + 1;

}

ch4\_2.rs

3**. 函数的返回值。**

在Rust中，我们用return语句来表示函数要返回的变量，如上面的ch4\_2.rs所示；也可以在语句块的最后位置，用一个表达式作为返回值，如ch4\_3.rs所示。

*//这是一个表达式作返回值的实例*

fn plus\_one\_i32 (param1: i32) -> i32 {

    param1 + 1

}

ch4\_3.rs

return语句能够让控制流提前返回，而表达式作返回值时没有这一功能，如ch4\_4.rs所示。

fn abs\_i32(x: i32) -> i32 {

    if x > 0 {

*//这里不能用表达式‘x’代替return语句*

*//因为表达式无法让控制流提前返回*

        return x;

    }

    -x

}

ch4\_4.rs

Rust允许函数签名中不标注返回值类型。此时，Rust会给这个函数赋予缺省返回值类型：空元组类型‘()’。ch4\_1.rs中的main函数就是这样的一个例子。

Rust函数只允许唯一的返回值。如果我们想要同时返回多个值，可以用元组实现，如ch4\_5.rs所示，定义了一个函数，以一个Vec<i32>变量为参数，返回其算术平均值和几何平均值。

*//求i32数组v的几何平均数和算数平均数*

fn mean\_arithmetic\_geometric(v: Vec<i32>) -> (f64, f64) {

*//初始化几何平均数为0和算术平均数为1*

**let** **mut** arithmetic\_mean = 0f64;

**let** **mut** geometric\_mean = 1f64;

*//对v中的每个元素求和、求积*

    for x in &v {

        arithmetic\_mean += \*x as f64;

        geometric\_mean \*= \*x as f64;

    }

*//求得几何平均数和算数平均数*

    arithmetic\_mean /= v.len() as f64;

    geometric\_mean = geometric\_mean.powf(1f64/v.len() as f64);

*//以元组形式返回几何平均数和算数平均数*

    (arithmetic\_mean, geometric\_mean)

}

ch4\_5.rs

Rust函数返回值的类型也是唯一的。这是因为Rust编译器在编译函数时需要确定返回值在栈中需要分配的空间。我们在需要返回实现了某些特定trait的变量，但只有在运行时才能确定这些变量类型的时候，就要注意这一条规则。下面的代码段ch4\_6.rs（a）定义了一个trait Authors,以及实现了该trait的类型Paper和Book。Authors定义的方法get\_authors(&self)让我们能够获取文献的作者信息。

**trait** Authors {

    fn get\_authors(&self) -> Vec<String>;

}

**struct** Paper {

    title: String,

    authors: Vec<String>,

    doc\_id: String,

}

impl Authors for Paper {

    fn get\_authors(&self) -> Vec<String> {

        return self.authors.clone();

    }

}

**struct** Book {

    name: String,

    authors: Vec<String>,

    publisher: String,

}

impl Authors for Book {

    fn get\_authors(&self) -> Vec<String> {

        return self.authors.clone();

    }

}

ch4\_6.rs（a）

现在，如ch4\_6.rs（b）所示，我们设计了一个函数get\_authors(x: i32)来模拟查询文献作者的过程，当参数x为1时返回paper，其他情况时返回book。为了限制调用者只能够访问返回值的作者信息，我们用impl Authors作为返回值类型。非常遗憾的是，尽管这段代码看上去完美的实现了我们预想的功能，但是它无法通过编译。因为在编译这段代码的时候，编译器无法确定函数返回值类型在栈上的大小，即便Paper和Author这两个类型结构等价。

*// fn get\_authors(x: i32) -> impl Authors {*

*//     let paper = Paper {*

*//         title: String::from("Paper Title"),*

*//         authors: vec![String::from("a")],*

*//         doc\_id: String::from("1")*

*//     };*

*//     let book = Book {*

*//         name: String::from("ProgrammingInRust"),*

*//         authors: vec![String::from("b")],*

*//         publisher: String::from("c")*

*//     };*

*//     if x == 1 {*

*//         return paper;*

*//     }*

*//     else {*

*//         return book;*

*//     };*

*// }*

ch4\_6.rs（b）

Rust的智能指针Box类型给ch4\_6.rs（b）中遇到的问题提供了解决方案，如ch4\_6.rs（c）所示，我们将返回值类型修改为Box<dyn Authors>。这样我们在栈上只保存一个指向堆区的指针作为返回值，而堆上的返回值到运行时再去确定具体的数据类型，从而保证了函数返回值类型的唯一性。

fn get\_boxed\_authors(x: i32) -> Box<dyn Authors> {

**let** paper = Paper {

        title: String::from("Paper Title"),

        authors: vec![String::from("a")],

        doc\_id: String::from("1")

    };

**let** book = Book {

        name: String::from("ProgrammingInRust"),

        authors: vec![String::from("b")],

        publisher: String::from("c")

    };

    if x == 1 {

        return Box::new(paper);

    }

    else {

        return Box::new(book);

    };

}

ch4\_6.rs（c）

### 4.1.2 函数定义的Shadow机制

Rust不允许相同作用域内存在同名函数，但允许在不同的作用域中定义同名的函数。

不同作用域内的同名函数定义。

## 4.2 参数传递

### 4.2.1 按值传递参数

Rust中值传递的机制及原理

Ownership机制对值传递的影响

### 4.2.2 引用传递参数

Rust中引用传递的机制及原理

Ownership机制对引用传递的影响

带来副作用的&mut

### 4.2.3 生命周期参数

生命周期参数的用法与意义

生命周期参数的使用场景

生命周期参数的特殊使用情况

### 4.2.4 参数的模式匹配

通配符忽略参数

解构元组

### 4.2.5 Trait作为参数传递

## 4.3 函数调用

### 4.3.1 函数调用的基本语法

### 4.3.2 跨模块函数调用

### 4.3.3 外部函数接口绑定（FFI）

`extern`关键字的使用

FFI只能在unsafe代码块中使用

利用C实现变长参数列表

## 4.4 闭包

### 4.4.1 闭包简介与使用

闭包简介及使用

闭包的基本语法

闭包类型的自动推导

闭包的调用

每个闭包都有一个自己的类型

### 4.4.2 环境变量的捕获

Unboxed Closure

闭包的三个特性：Fn, FnOnce, FnMut

被捕获环境变量的所有权

move关键词

### 4.4.3 闭包作参数

### 4.4.4 闭包作返回值

## 4.5 发散函数

发散函数的定义与使用