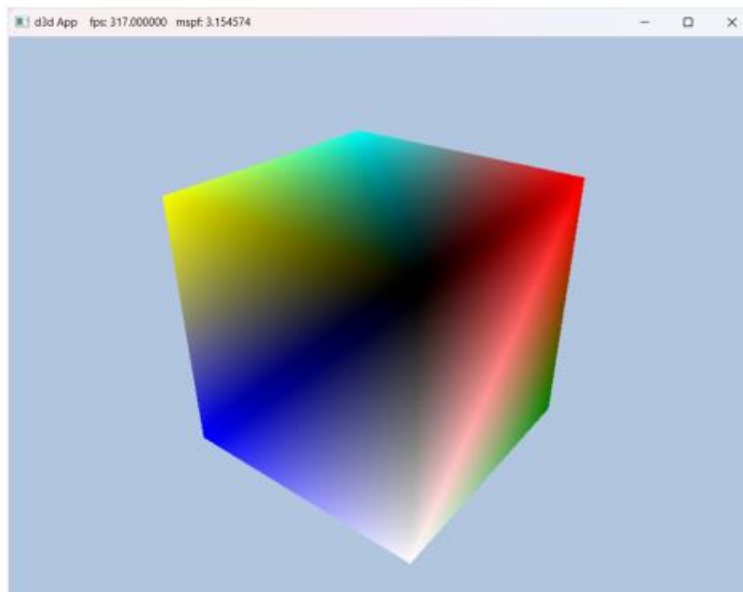


جواب تکلیف اول

جواب سوال اول:



جواب سوال دوم:

```
7 int &max1(int &m, int &n) { return (m > n ? m : n); }
8 int &max2(int *m, int *n) { return (*m > *n ? *m : *n); }
9 int &max3(int m, int n) { return (m > n ? m : n); }
10
11 int main() {
12     int a = 5, b = 3;
13     int * c = &a;
14     cout << "c = " << c << endl;
15     cout << "max1 = " << max1(a, b) << endl;
16     cout << "max2 = " << max2(c, &b) << endl;
17     cout << "max3 = " << max2(a, b) << endl;
18 }
19
```

تابع max1، max2 و max3 هر سه طراحی شده اند که مقدار ماکسیمم دو عدد را برگردانند.

تابع max1، دو ارجاع (reference) را به عنوان پارامتر میگیرد. زمانی که تابع صدا زده میشود، مقدار عددی آرگومان های داده شده به تابع با هم مقایسه میشوند.

تابع max2، دو اشاره گر (pointer) را به عنوان پارامتر میگیرد. زمانی که تابع صدا زده میشود، مقدار آدرس حافظه ی دو متغیر به عنوان آرگومان به تابع داده میشود. سپس با & به مقدار آن دسترسی پیدا کرده و آن ها را با هم مقایسه میکند.

تابع max3، دو مقدار (value) را به عنوان پارامتر میگیرد. زمانی که تابع صدا زده میشود، مقدار عددی دو متغیر باهم مقایسه میشود.