

Quand on veut utiliser une fonction, pour l'appeler, on a besoin des informations suivantes :

- son nom ;
- ses paramètres et leur type ;
- le type de la valeur de retour (s'il y en a une).

Ces informations sont communément appelées le *prototype* de la fonction. Cela correspond en fait, dans le code source, à l'en-tête de la fonction. En voici deux exemples pour vous y ramener :

```
void dessinerRectangle(int ligne, int colonne, char motif)
int nombreDeSecondes(int heures, int minutes, int secondes)
```

C'est ce qu'il est nécessaire de connaître pour appeler une fonction.

Déclarer une fonction

Quand une fonction n'est pas encore définie, il est possible de déclarer son existence afin de pouvoir l'appeler. Il faut pour cela indiquer son prototype, suivi d'un point-virgule.

Voici donc comment déclarer les deux fonctions ci-dessus :

```
void dessinerRectangle(int ligne, int colonne, char motif);
int nombreDeSecondes(int heures, int minutes, int secondes);
```

Cela peut servir pour :

- placer la définition plus tard dans votre code source, pour mieux organiser le code ;
- appeler une fonction qui utilise des noms qui n'ont pas encore été déclarés ;
- utiliser une fonction définie dans un autre fichier ou dans une bibliothèque.

Les deux premiers cas pourront vous concerner. Le dernier ne vous sera pas d'usage sur notre plateforme, car vous ne pouvez écrire des programmes qu'au travers d'un seul fichier (du moins pour l'instant). Les fonctions des bibliothèques, comme celles du module « robot » que nous avons utilisé précédemment, sont également déclarées de cette manière, dans les fichiers que vous incluez avec la directive `#include` (le fonctionnement de cette directive est détaillé dans un chapitre ultérieur).