

Pointeur de fonction

L'outil qui permet la programmation par événements pour les interfaces graphiques (GUI)

Objectifs:

- Comprendre le concept de pointeur de fonction
- S'en servir partiellement pour exploiter GTKmm

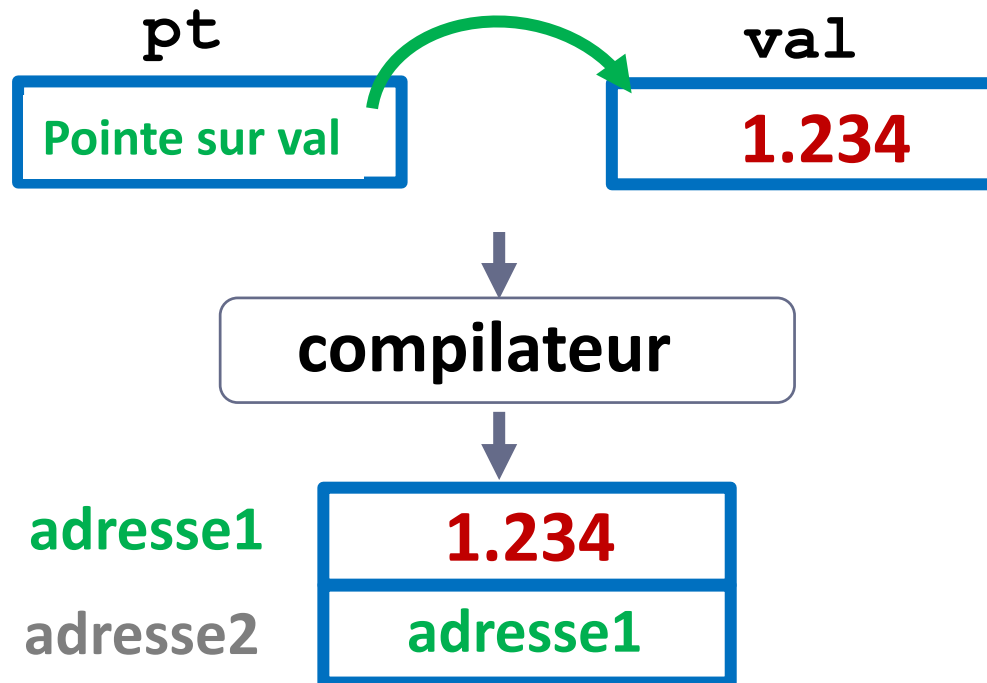
Plan:

- Rappel sur le concept de pointeur
- déclaration d'un pointeur de fonction
- Exemple: passage de fonction en paramètre
- Notre usage: passer des fonctions en parametre à GTKmm

Rappel sur le concept de pointeur

Un pointeur est une **variable** indépendante qui mémorise une **adresse** d'un octet de la mémoire

```
double val(1.234);  
double *pt = &val;
```



Les noms de variables sont seulement destinés aux personnes qui écrivent le code.

ils n'existent plus après la production de l'exécutable.

L'exécution du code exploite seulement les **adresses** des variables et des fonctions.

Question: c'est quoi l'adresse d'une fonction ?

adresse1 est l'adresse du premier octet occupé par val

Pointeur sur une fonction (1)

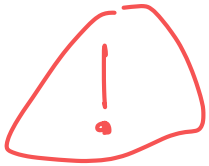
intérêt: une fonction peut être «*passée en paramètre*» à une autre fonction simplement en transmettant son nom.

Car le *nom de la fonction*, sans les parenthèses (), est l'**adresse** de sa première instruction exécutable

Remarque : l'argument formel correspondant est de type **pointeur de fonction** dont le prototype doit correspondre à celui de la fonction transmise.

Ex: soit le prototype **int f(double, int) ;**

f (2.5, 9) applique l'opérateur **appel de fonction ()** sur **f**
&f est l'adresse de la fonction **f**
f désigne AUSSI l'adresse de cette fonction **f**



Pointeur sur une fonction (2)

Le type d'un pointeur de fonction doit faire apparaître:

- le fait qu'il mémorise une adresse
- le prototype de la fonction pointée

Ex: soit le prototype `int f(double, int);`

Déclaration d'un pointeur **adf** sur une fonction de ce prototype:

```
int (*adf)(double, int);
```

prioritaire

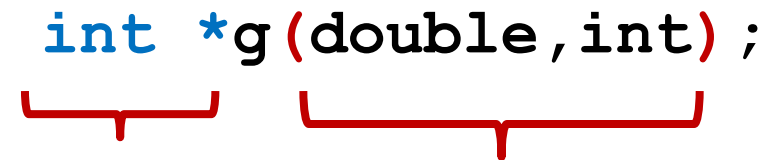
Les parenthèses autour de **(*adf)** sont nécessaires pour **forcer la priorité** de ***** qui déclare **adf** comme *pointeur*

Sinon, l'opérateur **()** aurait déclaré **adf** comme une *fonction* car il est prioritaire par rapport à l'opérateur *****

Pointeur sur une fonction (3)

L'instruction suivante ne déclare PAS **g** comme un pointeur de fonction:

```
int *g(double, int) ;
```



*Basse
priorité*

Haute priorité

g est l'identificateur d'une fonction qui possède
deux arguments formels de type **double** et **int**...

...et qui renvoie
une valeur de type int*

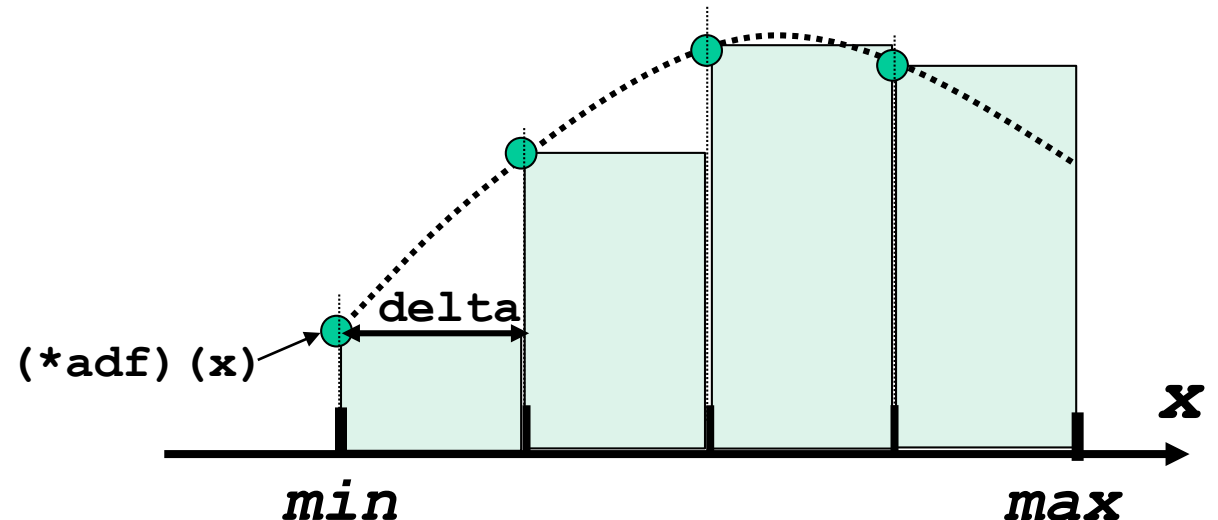
Initialisation et usage d'un pointeur de fonction

```
1  int  f(double, int);
2      ...
3  f(12.3, 5);
4      ...
5  int  (*adf) (double, int); // n'est pas initialisé
6      ...
7  adf = f ;                  // ou: adf = &f ;
8      ...
9  (*adf) (0.5, 2);           // appelle la fonction f
10 adf (0.5, 2);              // aussi correct en C++
11 f(0.5, 2);
```

Les lignes 9 et 10 sont possibles en C++ pour appeler la fonction à l'aide de **adf**
C'est équivalent à appeler directement f comme sur la ligne 11

Passage d'une fonction en paramètre d'une fonction

```
1  double  sin(double);
2  double  sqrt(double);
3  ...
4  double integ( double(*adf)(double), int nb,
5                double min, double max)
6  {
7      double delta((max-min)/nb), x(min), som(0);
8      for(int i(0); i<nb ; ++i, x += delta)
9          som += (*adf)(x) ; // aussi ok avec adf(x)
10
11     return delta*som;
12 }
13 integ(sin,    100,  0.,  3.14);
14 integ(sqrt,  1000, 20., 25. );
```



Notre usage: passer des fonctions en parametre à GTKmm

Une bibliothèque telle que GTKmm est une hiérarchie de classes qui sert à créer une interface graphique composée de **widgets**, par exemple des **buttons**.

Avec GTKmm Il est possible d'associer une **réaction**, sous forme d'une *fonction*, au fait de cliquer la souris (ou un autre événement) sur un **button** en particulier.

- 1) Dans un phase d'initialisation, pour chaque **button** il suffit de *passer un nom de fonction* à une méthode dédiée.
-> le *pointeur de fonction* est mémorisé dans un attribut de **button** dans GTKmm
- 2) Après l'initialisation, pendant la boucle infinie d'interaction, chaque fois qu'on clique sur le **button** la fonction associée au **button** est appelée à l'aide du pointeur de fonction mémorisé dans l'étape 1).

