

HW#11

Значения возвращаемые из функции.

- Какие объекты возвращают из функции по значению?
- Какие объекты рекомендуется возвращать при помощи ссылок?
- А какие объекты никогда не надо возвращать при помощи ссылок или указателей?
- При передаче в функцию объектов не стоит делать их **const(только для чтения)** если они передаются в функцию по?

Перегрузка функций.

- Все ли функции в списке подходят для перегрузки?

```
int func();  
char func();
```

```
void sum(int &res, int a, int b=5);  
int sum (int a, int b);  
double (int &a, int &b);
```

```
int gfunc(int f, char c, bool b=false);  
int gfunc(int f, char c);  
int gfunc(int &f, char c);
```

Указатели на функции

	Указатель		Функция
0	int(*ptrFunc)(double, char)	0	void fun_end (const char * m, const int* g);
1	void(*ptrSum)(int, int, int*)	1	void fun (const char* c, int b);
2	void(*ptrMap)(int*, unsigned, int)	2	int fun_two (double b, char c);
3	char*(*ptrStrFunc)(char*, int*)	3	int fun_three (void *g, int*r, int &b);
4	int (*ptrDel)(void*, int*, int &)	4	char * fun_f (char* c, int *j);
5	void (*printPtr)(const char*, const int*)	5	void fun_one (int f, int b, int c);

Вызовем ф-цию **fun_f()** – при помощи указателя:

Ответ:

```
int x = 2;
```

```
char * ch = "Today is Friday!"
```

```
char*str =(*ptrStrFunc)(ch, &x);
```

```
char*str =ptrStrFunc(ch, &x);
```