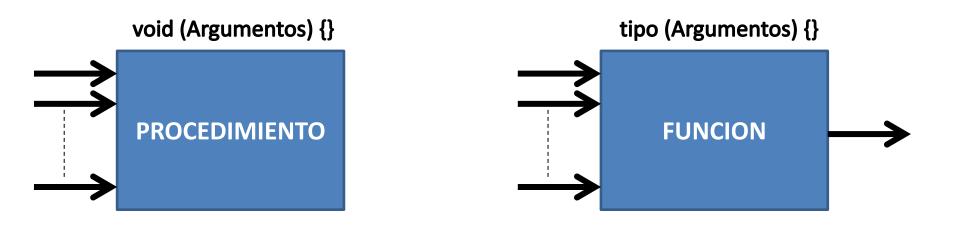
Procedimientos y funciones

Son rutinas que se repiten y que pueden ser escritas resumidamente, haciendo más legible el código programado. Se tienen dos tipos los procedimientos que solo ejecutan sentencias sin entregar resultados, mientras que las Funciones ejecutan las sentencias con la finalidad de entregar un resultado.



PROCEDIMIENTOS

```
void (Arg1, Arg2, ....., Arg n)
{
ZONA DEL PROCEDIMIENTO
}
```

EJEMPLO: Procedimiento que llena un arreglo de N elementos con números múltiplos de r.

```
void (int *pA, int xN, int x)
     {
     for (int m=0;m<N;m++)*(pA+m)=x*(m+1);
     }</pre>
```

MODO DE EMPLEO DE LOS PROCEDIMIENTOS

```
# include <iostream>
   # include <stdio.h>
 3
    void LlenarMultiplos(int *pL, int xL, int nL)
 5 🖯
 6
        for (int m=0; m < xL; m++) * (pL+m) = nL* (m+1);
 8
    main (void)
10 □ {
11 | int N=7;
12
   int A[N], *pA;
   pA=&A[0];
13
14
    LlenarMultiplos(pA, N, 5);
15
16
    for (int k=0; k<N; k++) printf(" %3i", *(pA+k));
17
18
19
20
```

MODO DE EMPLEO DE LOS PROCEDIMIENTOS



FUNCIONES

```
float (Arg1, Arg2, ....., Arg n)
                       float Salida;
                       ZONA DE LA FUNCION
                       Return Salida;
EJEMPLO: Elaborar una función que calcule la media armónica de 4 números.
float MediaArmonica(float w, float x, float y, float z)
        float
               MA;
        MA=4/((1/w)+(1/x)+(1/y)+(1/z))
        return MA;
```

MODO DE EMPLEO DE LAS FUNCIONES

```
# include <iostream>
   # include <stdio.h>
    float MediaArmonica(float w, float x, float y, float z)
5 🛱
 6
        float MA;
        MA=4/((1/w)+(1/x)+(1/y)+(1/z));
8
        return MA;
10
11
   main (void)
12 □ {
13
   float A=7, B=6, C=4, D=9;
   float armonica;
14
15
   armonica=MediaArmonica(A,B,C,D);
16
17
   printf(" %3.4f",armonica);
18
19
20
21
```

MODO DE EMPLEO DE LAS FUNCIONES

```
5.9645
Process exited with return value 0
Press any key to continue . . .
```