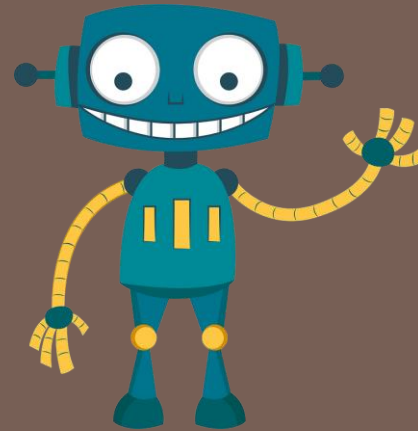
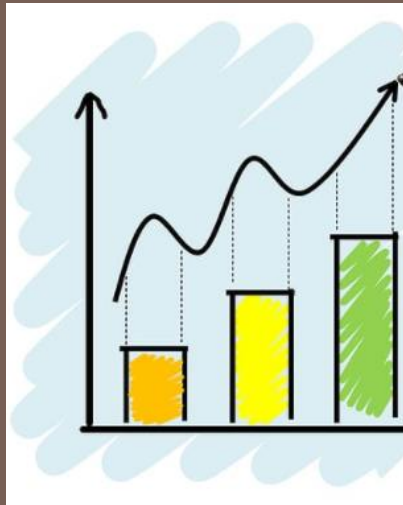


파이썬 익스프레스



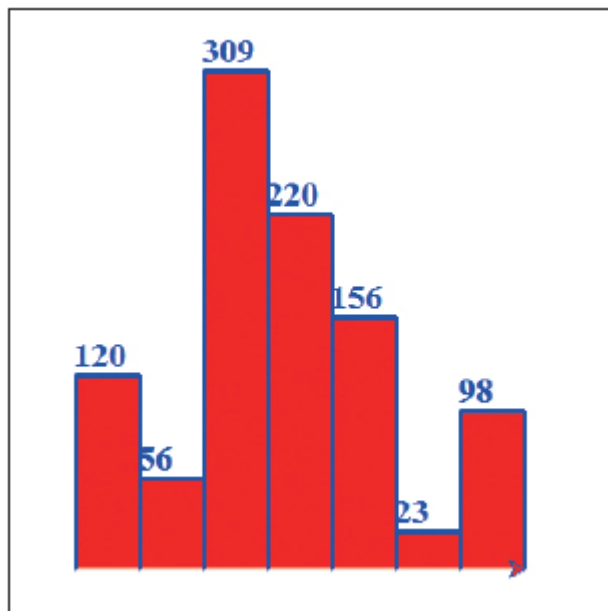
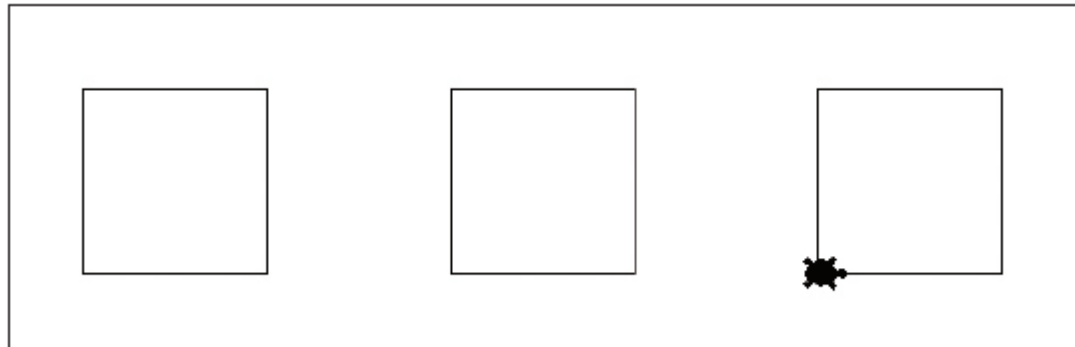
5장 함수

학습 목표

- 함수의 개념을 학습합니다.
- 함수를 작성하는 방법을 학습합니다.
- 함수를 호출하여 사용하여 방법을 학습합니다.
 - ▣ 함수 정의
 - ▣ 함수 호출

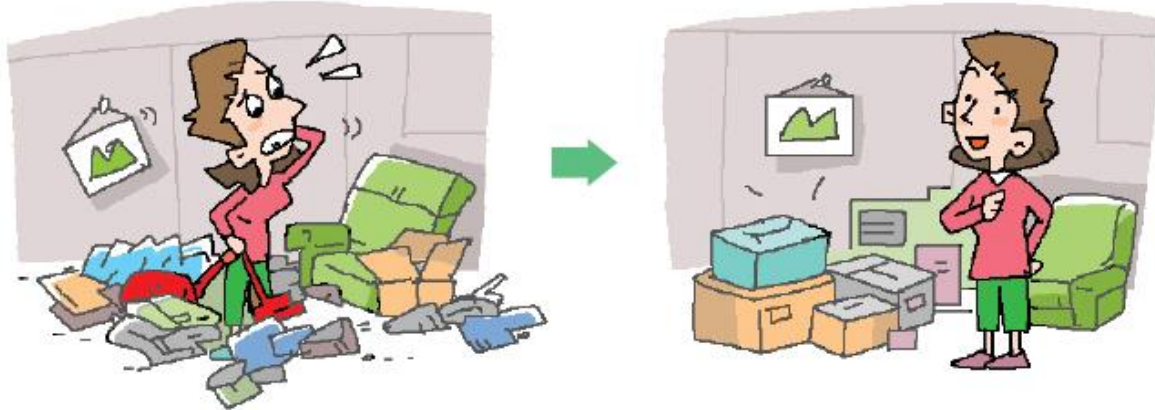


이번장에서 만들 프로그램



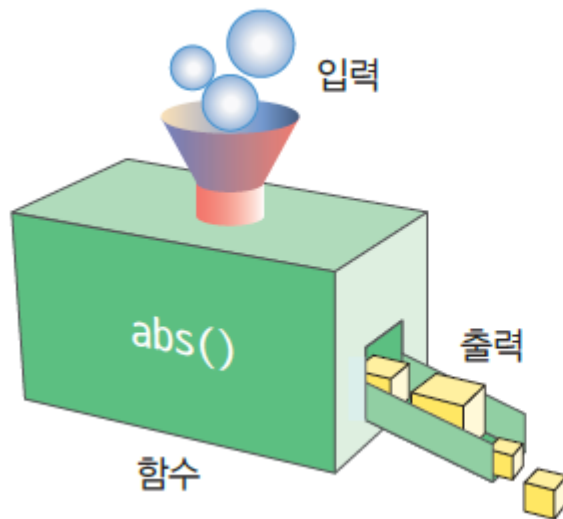
코드를 묶는 방법

- 관련 있는 코드들을 묶어서 전체 프로그램을 조직화할 필요가 있다.
- 코드를 묶는 3가지의 방법
 - ▣ 함수(function)는 우리가 반복적으로 사용하는 코드를 묶은 것으로 프로그램의 빌딩 블록과 같다.
 - ▣ 객체(object)는 서로 관련 있는 변수와 함수를 묶는 방법이다.
 - ▣ 모듈(module)은 함수나 객체들을 소스 파일 안에 모은 것이다
 - ▣ 패키지(package)는 관련 모듈들의 모음



함수

- 함수(function)는 특정 작업을 수행하는 명령어들의 모음에 이름을 붙인 것이다.
- 함수는 작업에 필요한 데이터를 전달받을 수 있으며, 작업이 완료된 후에는 작업의 결과를 호출자에게 반환할 수 있다.



함수는 입력을 받아서 처리한 후에 출력하는 상자와 같습니다.



함수의 필요성

- 프로그램을 작성하다 보면 동일한 처리를 반복해야 하는 경우가 많이 발생한다.
- 이런 경우에는, 이미 작성한 코드를 재사용하여 사용할 수 있으면 정말 좋을 것이다.

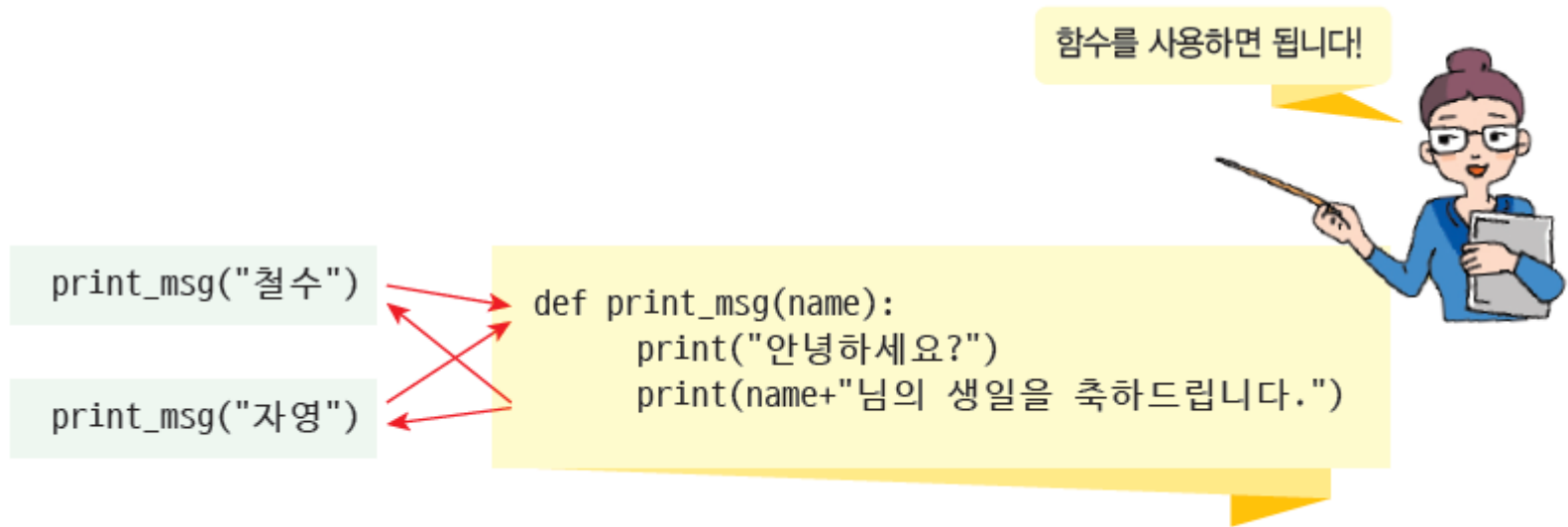


```
print("안녕하세요?")  
print("철수님의 생일을 축하드립니다.")
```

```
print("안녕하세요?")  
print("자영님의 생일을 축하드립니다.")
```

함수를 사용하는 경우

- 함수를 이용하면 우리가 여러 번 반복해야 되는 처리 단계를 하나로 모아서 필요할 때 언제든지 호출하여 사용할 수 있다.



정가점거 중간점검

1. 함수란 무엇인가?
2. 함수를 사용하는 이유는 무엇인가?



함수 작성하고 호출하기

Syntax: 함수 정의

형식 `def 함수이름(매개변수1, 매개변수2, ...) :`
 명령문1
 명령문2

예 `def get_area(radius) :`
 `area = 3.14*radius**2`
 `return area`

함수 이름 매개 변수

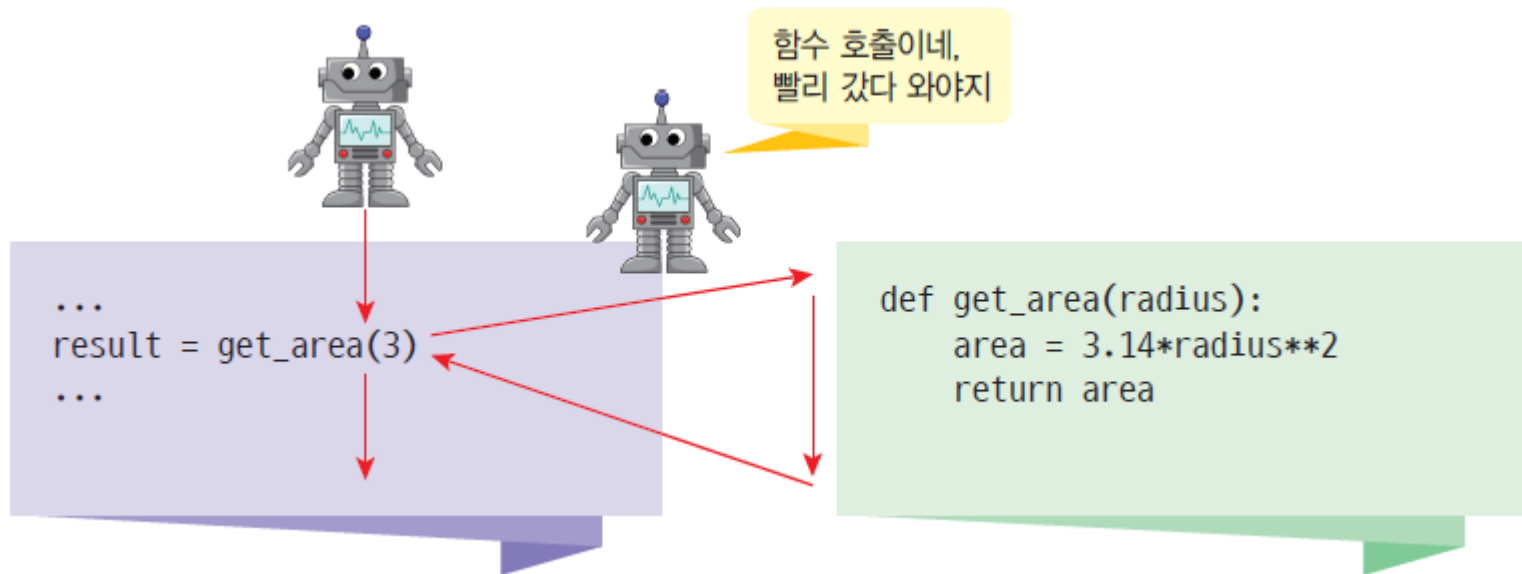
함수 헤더

함수 몸체

return 문장은 함수를 종료시키고 결과를 반환한다.

함수 호출

- 함수 호출(function call)이란 `get_area()`과 같이 함수의 이름을 써주는 것이다. 함수가 호출되면 함수 안에 있는 문장들이 실행되며 실행이 끝나면 호출한 위치로 되돌아간다.



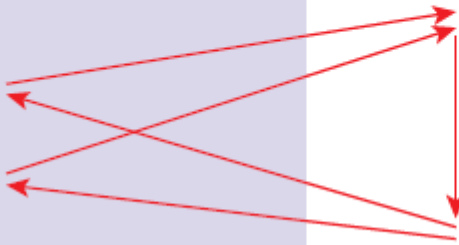
함수는 몇 번이고 호출될 수 있다.

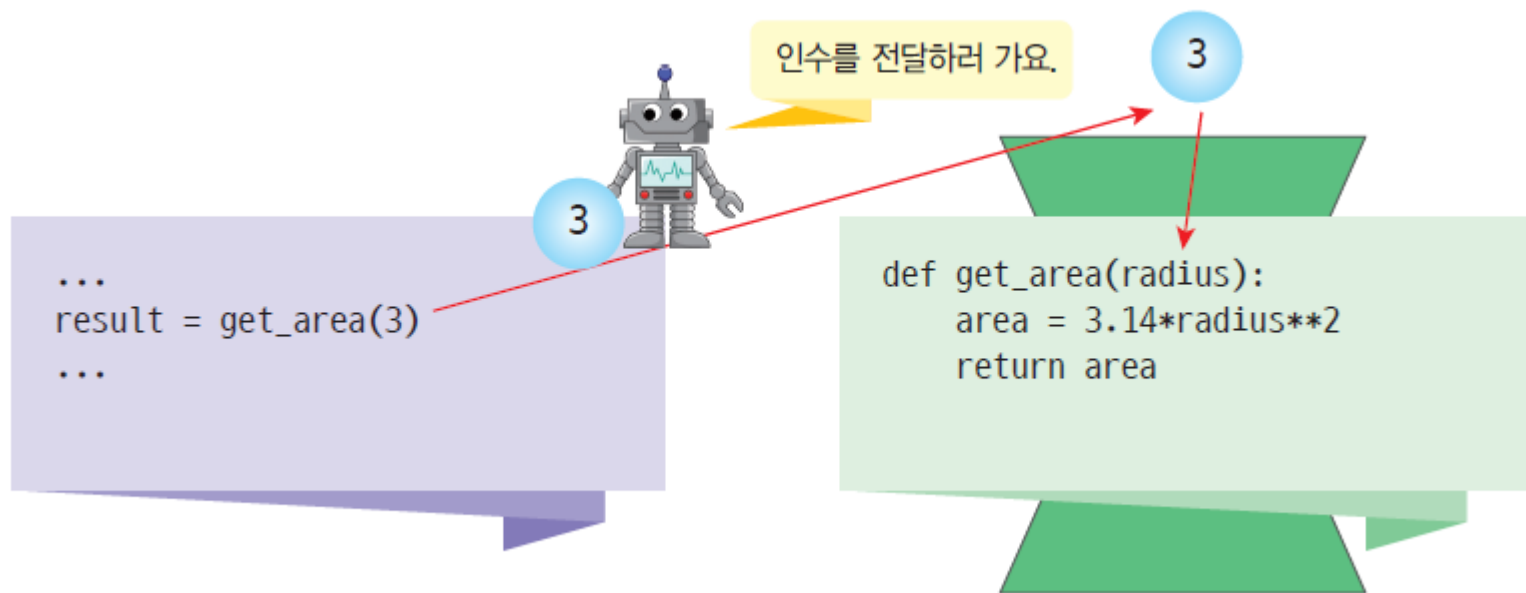
- 함수는 일단 작성되면 몇 번이라도 호출이 가능하다.



```
...  
x = get_area(3)  
...  
y = get_area(20)
```

```
def get_area(radius):  
    area = 3.14*radius**2  
    return area
```



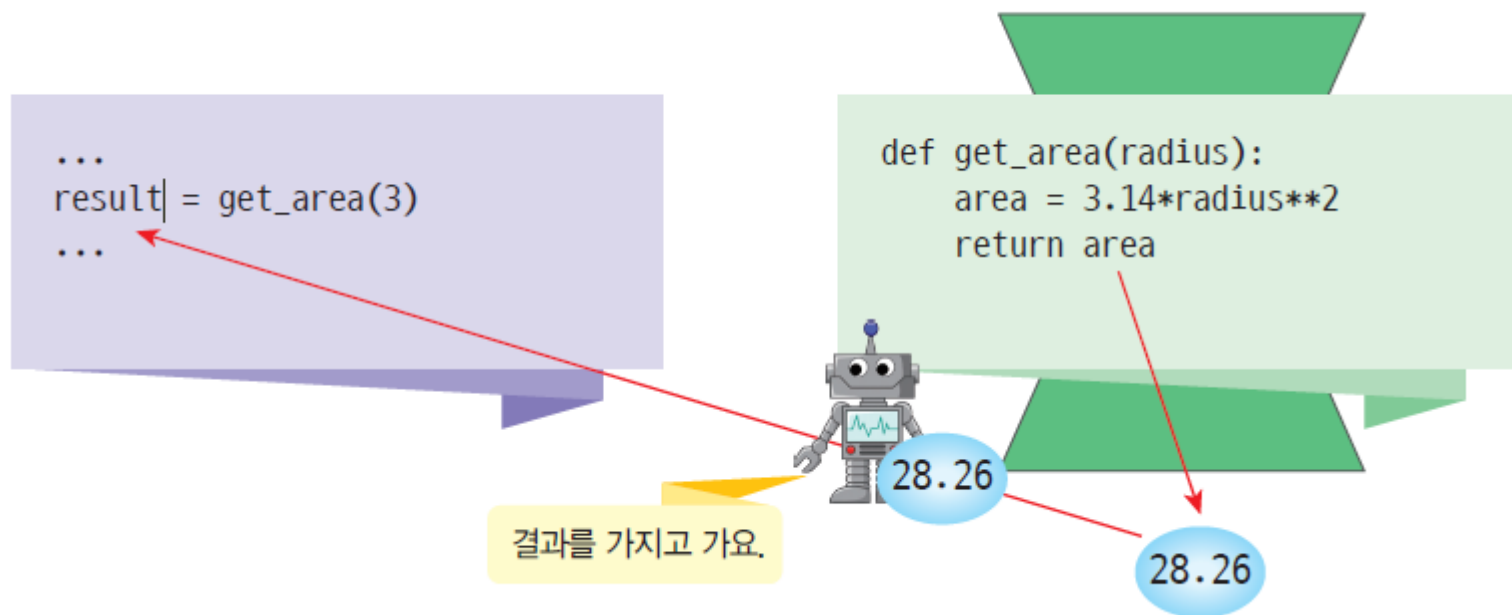


예제

```
def get_area(radius):  
    area = 3.14*radius**2  
    return area  
  
result = get_area(3)  
print("반지름이 3인 원의 면적=", result)
```

반지름이 3인 원의 면적= 28.26

가 바환하기



서로 다른 인수로 호출될 수 있다.

```
def get_area(radius):  
    area = 3.14*radius**2  
    return area  
  
result1 = get_area(3)  
result2 = get_area(20)  
  
print("반지름이 3인 원의 면적=", result1)  
print("반지름이 20인 원의 면적=", result2)
```

```
반지름이 3인 원의 면적= 28.26  
반지름이 20인 원의 면적= 1256.0
```

여러 개의 값 반환하기

- 파이썬에서는 함수가 여러 개의 값을 반환할 수 있다. 다음과 같은 형식을 사용한다. 이것은 7장에서 학습하는 튜플을 통하여 이루어진다.
- 아래 코드의 결과를 확인해 보자 : 결과값이 튜플인지?

```
def get_input():  
    return 2, 3
```

```
x, y = get_input()          # x는 2이고 y는 3이다.  
print(x, y)
```

```
z = get_input()             # x는 2이고 y는 3이다.  
print(z)
```


리스트(list)

- [] 안에 둘러싸인 객체들의 모임
- 하나의 이름에 여러 데이터 저장
- 시퀀스 자료형 이면서 변경 가능

시퀀스 자료형

1. 여러 개의 객체 저장
2. 각 객체는 순서를 가짐
3. 인덱싱, 슬라이싱, 연결, 반복, 멤버 검사, 길이정보 가능
4. 문자열, 리스트, 튜플, 바이트 시퀀스

- 예 :

```
>>> t = [1, 2, 3]
>>> t.append(4)
>>> print(t)
>>> [1, 2, 3, 4]
```

튜플(tuple)

- () 안에 둘러싸인 객체들의 모임
- 연속형(시퀀스) 자료형이면서 변경 불가능
 - ▣ 인덱싱, 슬라이싱, 연결, 반복, 멤버 검사, 길이 정보
- 리스트 보다 접근 속도가 빠름
 - ▣ `t = (1, 2, 3)`
 - ▣ `t = 1, 2, 3`

```
>>> t = (1,)    # 데이터가 하나인 튜플 정의
>>> t = 1,      # ( )가 없어도 쉼표는 꼭 필요
>>> t = tuple(range(10))
```

함수의 몸체는 나중에 작성할 수 있다.

- 파이썬에서 함수의 헤더만 결정하고 몸체는 나중에 작성하고 싶은 경우에는 **pass** 키워드를 사용할 수 있다.

```
def sub():  
    pass
```

정가정거 종간점

1. 함수에 전달되는 값을 무엇이라고 하는가?
2. 함수 안에서 전달되는 값을 받는 변수를 무엇이라고 하는가?
3. 사용자로부터 2개의 정수를 받아서 반환하는 함수를 작성해보자.



함수의 순서

- 파이썬은 인터프리트 언어이기 때문에 함수의 순서가 중요하다.

```
result = get_area(3)
print("반지름이 3인 원의 면적=", result)

def get_area(radius):
    area = 3.14*radius**2
    return area
```

정의되지 않은 함수를 사용하면 오류!!

함수의 순서

- 그러나 함수 내에서는 아직 정의되지 않은 함수를 호출할 수는 있다.

```
def main() :  
    result1 = get_area(3)  
    print("반지름이 3인 원의 면적=", result1)  
  
def get_area(radius):  
    area = 3.14*radius**2  
    return area  
  
main()
```

함수 안에서는 정의되지 않은 다른 함수를 호출하여도 된다.

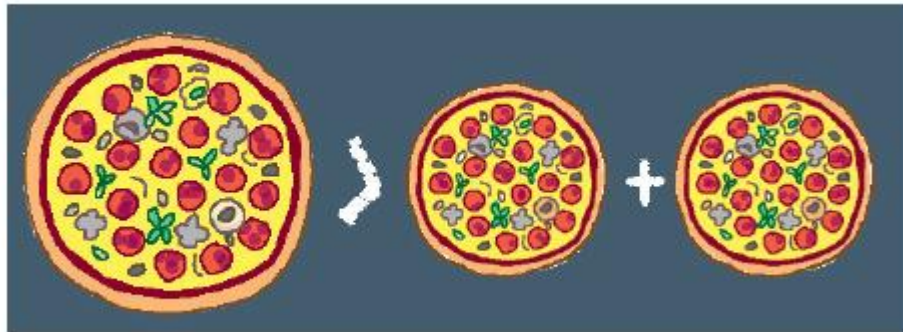
함수 작성 실습 : 코딩하기

1. 주어진 사각형의 면적을 계산하는 함수 `get_rect_area(w, h)`를 정의해 보자. 여기서 `w`는 너비, `h`는 높이이다.
2. `main()` 함수를 정의하고 `main()` 함수 안에서 `get_rect_area()`를 호출해보자.



Lab: 피자 크기 비교

- 원의 반지름을 받아서 피자의 면적을 계산하는 함수를 작성해서 사용해보자.



20cm 피자 2개의 면적: 2512.0

30cm 피자 1개의 면적: 2826.0

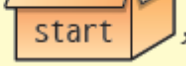
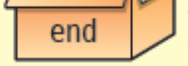
Solution:

```
def main() :  
    print("20cm 피자 2개의 면적:", get_area(20)+get_area(20))  
    print("30cm 피자 1개의 면적:", get_area(30))  
  
## 원의 면적을 계산한다.  
# @param radius : 원의 반지름  
# @return area : 원의 면적  
#  
def get_area(radius) :  
    if radius > 0 :  
        area = 3.14*radius**2  
    else :  
        area = 0  
    return area  
  
main()
```

매개변수 전달

매개변수(parameter)

value = get_sum(1, 10)

```
def get_sum(, ):  
    sum = 0  
    for i in range(start, end+1):  
        sum += i  
    return sum
```

인자(argument)

서로 다른 인수로 호출될 수 있다.

```
def get_sum(start, end):  
    sum = 0  
    for i in range(start, end+1):  
        sum += i  
    return sum
```

```
# 1과 10이 get_sum()의 인수가 된다.  
x = get_sum(1, 10)
```

```
# 1과 20이 get_sum()의 인수가 된다.  
y = get_sum(1, 20);
```

매개 변수를 변경한다고 해서 인수가 변경되지 않는다.

```
def set_radius(radius):  
    radius = 100  
    return
```

```
r = 20  
set_radius(r)  
print(r)
```

20

디폴트 인수

- 파이썬에서는 함수의 매개 변수가 기본값을 가질 수 있다. 이것을 디폴트 인수(**default argument**)라고 한다.

```
def greet(name, msg="별일업죠?"):
    print("안녕 ", name + ', ' + msg)

greet("영희")
```

안녕 영희, 별일업죠?

```
def greet(name, msg="별일업죠?"):
    print("안녕 ", name + ', ' + msg)

greet("영희", "반가워요")
```

안녕 영희, 반가워요

키워드 인수 vs. 위치 인수

- 키워드 인수(**keyword argument**)는 키워드 인수는 인수의 이름을 명시적으로 지정해서 값을 매개 변수로 전달하는 방법이다.

```
def sub(x, y, z):  
    print("x=", x, "y=", y, "z=", z)
```

```
>>> sub(10, 20, 30)  
x= 10 y= 20 z= 30
```

```
>>> sub(x=10, y=20, z=30)  
x= 10 y= 20 z= 30
```

```
>>> sub(10, y=20, z=30)  
x= 10 y= 20 z= 30
```

```
>>> sub(x=10, 20, 30)  
sub(x=10, 20, 30)  
^
```

오류 : 키워드 인수 뒤에 위치 인수가 나올 수 없음

SyntaxError: positional argument follows keyword argument

가변 인수

- 파이썬에서는 가변 인수도 허용한다.
- tuple 형식으로 출력 : (10, 20,....)

```
def varfunc(*args):  
    print (args)  
  
print("하나의 값으로 호출")  
varfunc(10)  
  
print("여러 개의 값으로 호출")  
varfunc(10, 20, 30)
```

```
하나의 값으로 호출  
(10,)  
여러 개의 값으로 호출  
(10, 20, 30)
```

예제

```
def add(*numbers) :  
    sum = 0  
    for n in numbers:  
        sum = sum + n  
    return sum
```

```
print(add(10, 20))  
print(add(10, 20, 30))
```

30

60

예제

- 매개 변수 이름 앞에 이중 별표(**)를 사용하여 **가변 길이 키워드 인수**를 나타낸다.
- 인수는 딕셔너리 형태로 전달된다

```
def myfunc(**kwargs):  
    result = ""  
    for arg in kwargs.values():  
        result += arg  
    return result  
  
print(myfunc(a="Hi!", b="Mr.", c="Kim"))
```

Hi!Mr.Kim

코딩 해보고, 결과 값을 확인해 보시다.

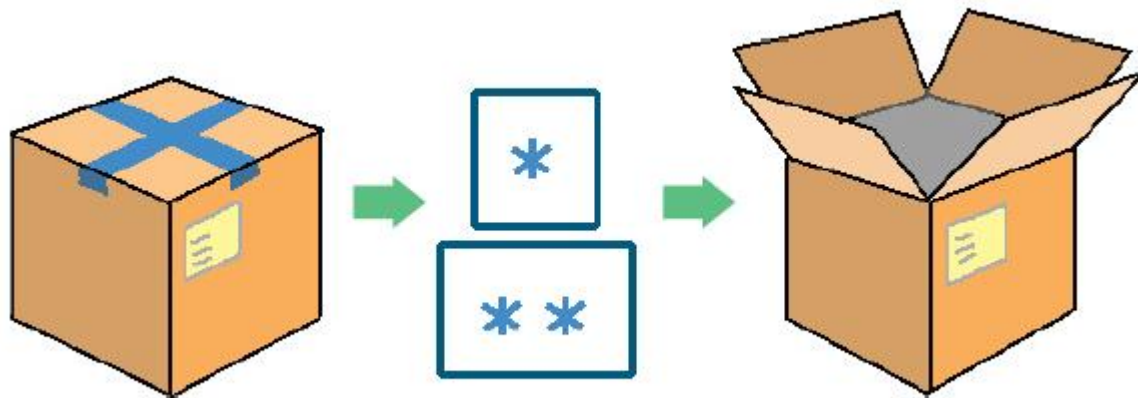
```
def myfunc(**kwargs):  
    result = " "  
  
    print( ' kwargs : ' , kwargs)  
    print( ' kwargs.values : ' , kwargs.values())  
    print( ' kwargs.keys : ' , kwargs.keys())  
  
    for arg in kwargs.values():  
        print('arg : ' , arg)  
        result += arg  
    return result  
  
print(myfunc(a="Hi!", b="Mr.", c="Kim"))
```

결과 값 :

```
kwargs : {'a': 'Hi!', 'b': 'Mr.', 'c': 'Kim'}  
kwargs.values : dict_values(['Hi!', 'Mr.', 'Kim'])  
kwargs.keys : dict_keys(['a', 'b', 'c'])  
arg : Hi!  
arg : Mr.  
arg : Kim  
Hi!Mr.Kim
```

* 연산자로 언패킹하기

- 단일 별표 연산자 *는 파이썬이 제공하는 모든 반복 가능한 객체 (iterable)을 언패킹할 수 있고 이중 별표 연산자 **는 딕셔너리 객체를 언패킹할 수 있다.



예제

```
>>> alist = [ 1 , 2 , 3 ]  
>>> print(*alist)  
1 2 3
```

```
>>> alist = [ 1 , 2 , 3 ]  
>>> print(alist)  
[1, 2, 3]
```

예제

```
def sum(a, b, c):  
    print(a + b + c)
```

```
alist = [1, 2, 3]  
sum(*alist)
```

6

- 결과 값을 확인, 오류가 발생하는 이유는 무엇인가?

```
def sum(a, b, c):  
    print(a + b + c)
```

```
alist = [1, 2, 3]  
sum(alist)
```

추가점거 종간점

1. 인수(argument)와 매개 변수(parameter)는 다시 한번 설명해보자.
2. 디폴트 인수란 무엇인가? 예를 들어보자.
3. 키워드 인수란 무엇인가? 예를 들어보자.
4. 매개 변수 앞에 * 기호가 있다면 무슨 의미인가?
- 5, 매개 변수 앞에 ** 기호가 있다면 무슨 의미인가?



Lab: 환영 문자열 출력 함수

- 전광판에 “환영합니다” 문자열을 여러 번 출력하는 함수 `display(msg, count)`를 작성해보자.

```
환영합니다.  
환영합니다.  
환영합니다.  
환영합니다.  
환영합니다.
```



Solution:

```
##  
#           이 프로그램은 메시지를 반복하여 출력한다.  
#  
def display(msg, count=1) :  
    for k in range(count) :  
        print(msg)  
  
display("환영합니다.", 5)
```

매개 변수 msg도 "Welcome"이라는 디폴트 값을 가지도록 함수를 정의해보자.



display() 함수를 가변 길이 인수로 다시 작성할 수 있는가?



Lab: 주급 계산 프로그램

- 주단위로 봉급을 받는 알바생이 있다고 하자. 현재 시급과 일한 시간을 입력하면 주급을 계산해주는 함수 `weeklyPay(rate, hour)`를 만들고 이 함수를 호출하여 주급을 출력하는 프로그램을 작성해보자. 30시간이 넘는 근무 시간에 대해서는 시급의 1.5배를 지급한다고 하자.

시급을 입력하시오:10000
근무 시간을 입력하시오:38
주급은 420000.0



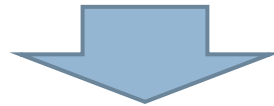
Solution:

```
##  
#           이 프로그램은 주급을 계산한다.  
#  
  
def weeklyPay( rate, hour ):  
    money = 0  
    if (hour > 30):  
        money = rate*30 + 1.5*rate*(hour-30)  
    else:  
        money = rate*hour  
    return money  
  
rate = int(input("시급을 입력하시오:"))  
hour = int(input("근무 시간을 입력하시오:"))  
print("주급은 " + str(weeklyPay(rate, hour)))
```

값 반환하기

- 모든 경우에 값을 반환하는 것이 좋다.

```
def get_area(radius) :  
    if radius > 0 :  
        return 3.14*radius**2    # radius가 음수일 때는 아무것도 반환되지 않는다.
```



```
def get_area(radius) :  
    if radius > 0 :  
        return 3.14*radius**2  
    else :  
        return 0
```

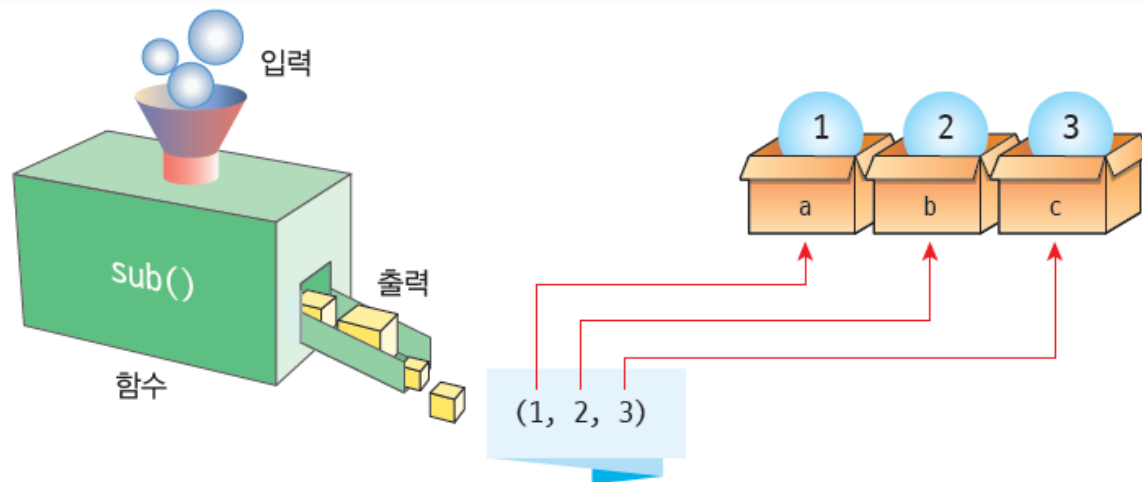
여러 개의 값 반환하기

- 파이썬에서는 함수가 하나 이상의 값도 반환할 수 있다.

```
def sub():  
    return 1, 2, 3
```

```
a, b, c = sub()  
print(a, b, c)
```

1 2 3



실습 : 코딩 해보십시오

1. 값을 반환하는 키워드는 무엇인가?
2. x 와 y 를 받아서 $x+y$, $x-y$ 값을 반환하는 함수 `addsub(x, y)`를 정의해보자.



Lab: 여러 개의 값 반환

- 사용자로부터 이름과 나이를 입력 받아서 동시에 반환하는 함수를 작성해보자.

이름:홍길동

나이:20

이름은 홍길동 이고 나이는 20 살입니다



Solution:

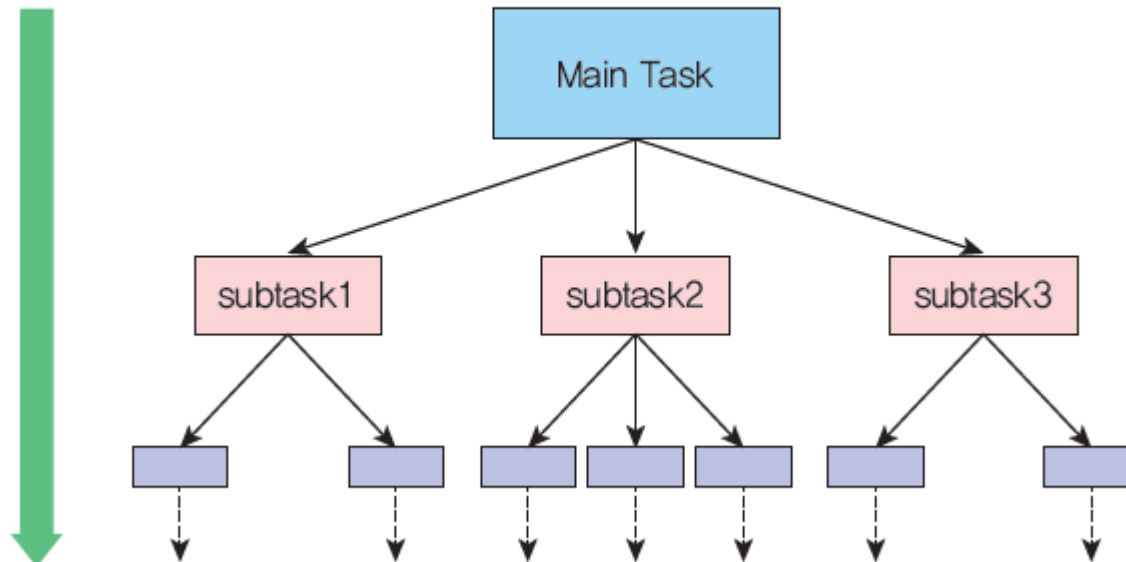
```
##
#           이 프로그램은 사용자로부터 이름과 나이를 받아서 다시 출력한다.
#
def get_info():
    name = input("이름:")
    age = int(input("나이:"))
    return name, age           # 2개의 값을 반환한다.

st_name, st_age = get_info()  # 반환된 값을 풀어서 변수에 저장한다.
print("이름은 ", st_name, "이고 나이는 ", st_age, "살입니다.")
```

함수를 사용하는 이유

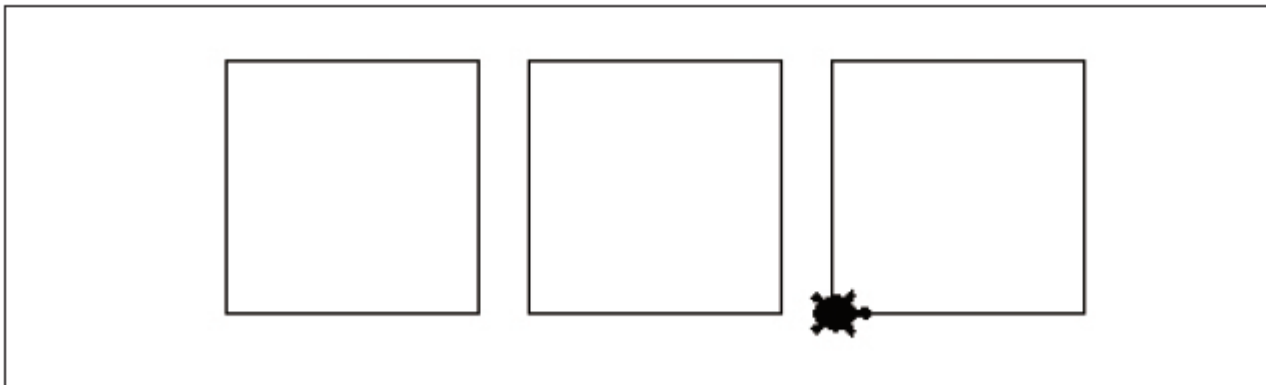
- 소스 코드의 중복성을 없애준다.
- 한번 제작된 함수는 다른 프로그램을 제작할 때도 사용이 가능하다.
- 복잡한 문제를 단순한 부분으로 분해할 수 있다.

구조화 프로그래밍



Lab: 사각형을 그리는 함수 작성하기

- 터틀 그래픽에서 정사각형을 그리는 함수를 작성해보자.



Solution:

```
import turtle  
t = turtle.Turtle()  
t.shape("turtle")
```

```
def square(length):  
    t.down()  
    for i in range(4):  
        t.forward(length)  
        t.left(90)  
    t.up()
```

length는 한변의 길이

```
square(100);  
t.forward(120)  
square(100);  
t.forward(120)  
square(100);
```

square() 함수를 호출한다.

```
turtle.mainloop()  
turtle.bye()
```

Lab: 구조화 프로그래밍 실습

- 온도를 변환해주는 프로그램을 작성해보자.

```
1. 섭씨 온도->화씨 온도
2. 화씨 온도->섭씨 온도
3. 종료
```

메뉴를 선택하세요: 1

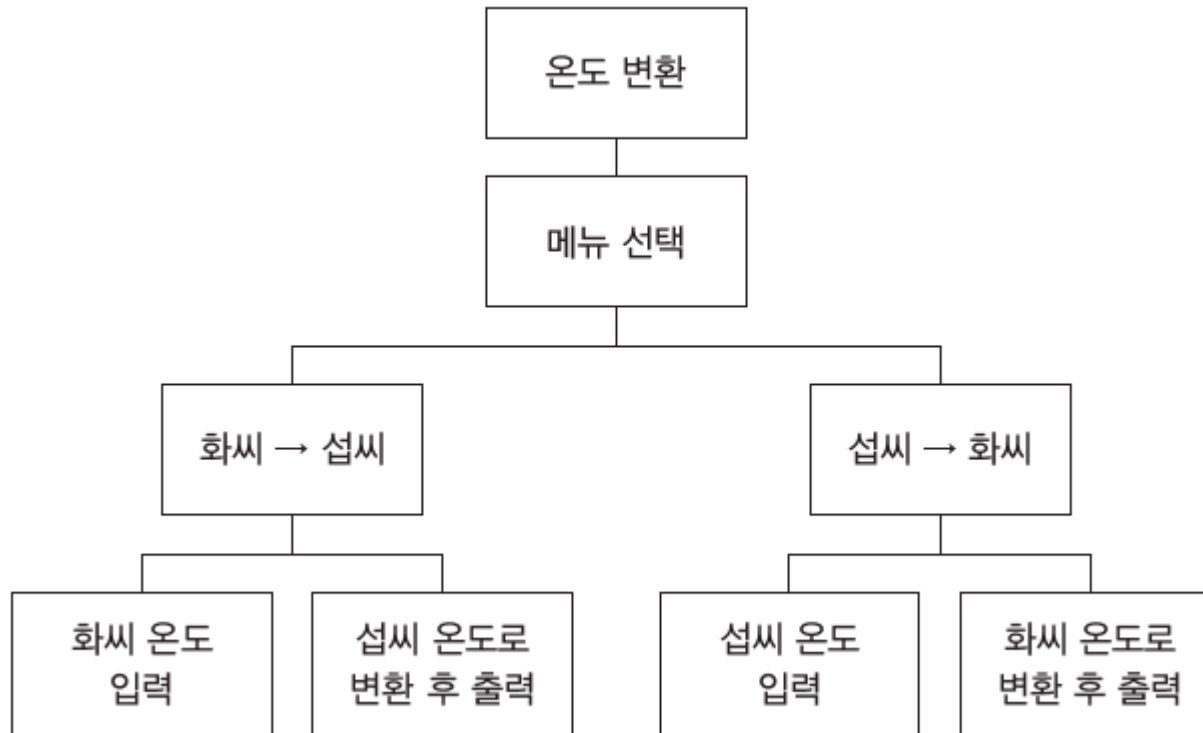
섭씨 온도를 입력하시오: 37.0

화씨 온도 = 98.6

```
1. 섭씨 온도->화씨 온도
2. 화씨 온도->섭씨 온도
3. 종료
```

메뉴를 선택하세요: 3

Solution:



Solution:

```
def menu() :  
    print("1. 섭씨 온도->화씨 온도")  
    print("2. 화씨 온도->섭씨 온도")  
    print("3. 종료")  
    selection = int(input("메뉴를 선택하세요: "))  
    return selection
```

```
def ctof(c) :  
    temp = c*9.0/5.0 + 32  
    return temp
```

```
def ftoc(f) :  
    temp = (f-32.0)*5.0/9.0  
    return temp
```

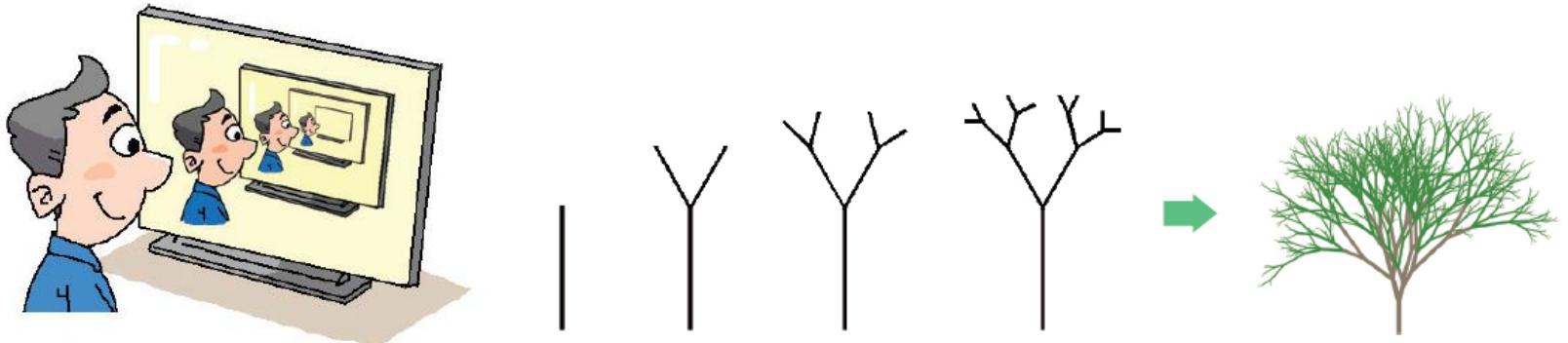
```
def input_f() :  
    f = float(input("화씨 온도를 입력하세요: "))  
    return f
```

Solution:

```
def input_c() :  
    c = float(input("섭씨 온도를 입력하시오: "))  
    return c  
  
def main() :  
    while True:  
        index = menu()  
        if index == 1 :  
            t = input_c()  
            t2 = ctof(t)  
            print("화씨 온도 = ", t2, "\n")  
        elif index == 2 :  
            t = input_f()  
            t2 = ftoc(t)  
            print("섭씨 온도 = ", t2, "\n")  
        else :  
            break  
main()
```

순환호출

- 순환(**recursion**)이란 어떤 알고리즘이나 함수가 자기 자신을 호출하여 문제를 해결하는 프로그래밍 기법이다.



순환호출의 예제

팩토리얼 계산 프로그램

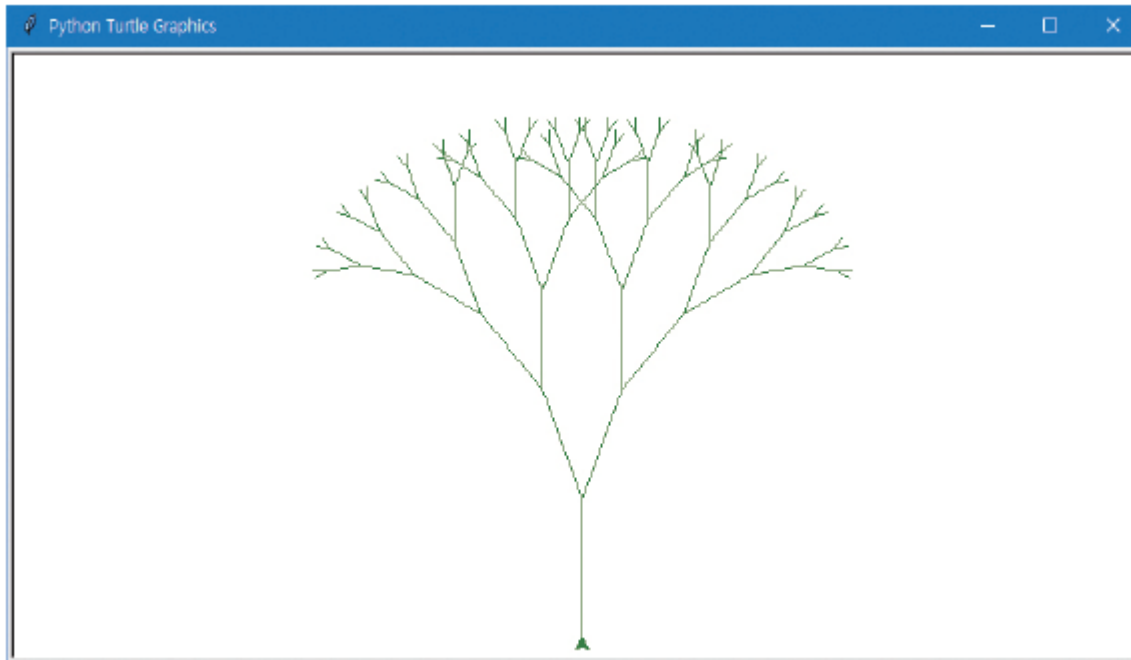
```
def factorial(n):  
    if n == 1 :  
        return(1)  
    else:  
        return n * factorial(n-1)  
  
n = eval(input("정수를 입력하시오:"))  
print(n, "! = ", factorial(n))
```

정수를 입력하시오:10
10 != 3628800



Lab: 프랙탈 그래픽

- 순환적으로 나무를 그리는 프랙탈(fractal) 프로그램을 작성해보자.



```
import turtle
```

```
def drawTree(branch,t):
```

```
    if branch > 5:
```

```
        t.forward(branch)
```

```
        t.right(20)
```

```
        drawTree(branch-15,t)
```

```
# ^환 호출
```

```
        t.left(40)
```

```
        drawTree(branch-15,t)
```

```
# ^환 호출
```

```
        t.right(20)
```

```
        t.backward(branch)
```

```
def main():
```

```
    t = turtle.Turtle()
```

```
    window = turtle.Screen()
```

```
    t.left(90)
```

```
    t.up()
```

```
    t.backward(200)
```

```
    t.down()
```

```
    t.color("green")
```

```
    drawTree(100, t)
```

```
    window.exitonclick()
```

```
main()
```

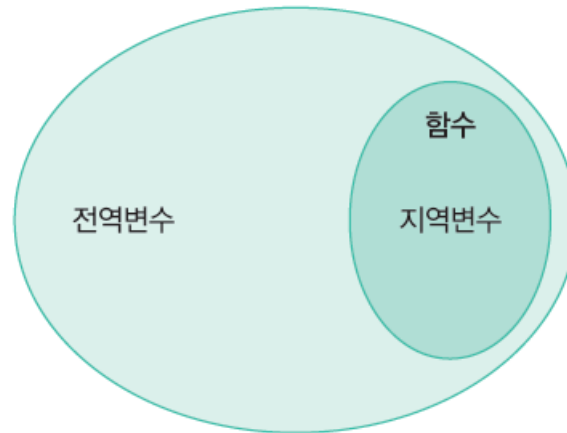
변수의 범위

지역변수

```
def myfunc():  
    x = 100  
    print(x)
```

```
myfunc()
```

100



지역 변수

```
gx = 100
```

```
def myfunc():  
    print(gx)
```

```
myfunc()  
print(gx)
```

```
100
```

```
100
```

지역 변수는 함수마다 동일한 이름으로 사용할 수 있다.

```
def myfunc() :
```

```
    x = 200
```

```
    print(x)
```

```
def main() :
```

```
    x = 100
```

```
    print(x)
```

```
myfunc()
```

```
main()
```

함수 안에서 지역 변수 변경하기

gx = 100

```
def myfunc():  
    gx = 200  
    print(gx)
```

```
myfunc()  
print(gx)
```

변경되지 않는다! -> 함수
안에서 변수에 값을 저장하면
새로운 지역 변수가 생성된다.

200
100

함수 안에서 전역 변수 변경하기

```
gx = 100
```

```
def myfunc():
```

```
    global gx
```

```
    gx = 200
```

```
    print(gx)
```

```
# 전역 변수 gx를 사용한다.
```

```
myfunc()
```

```
print(gx)
```

```
200
```

```
200
```

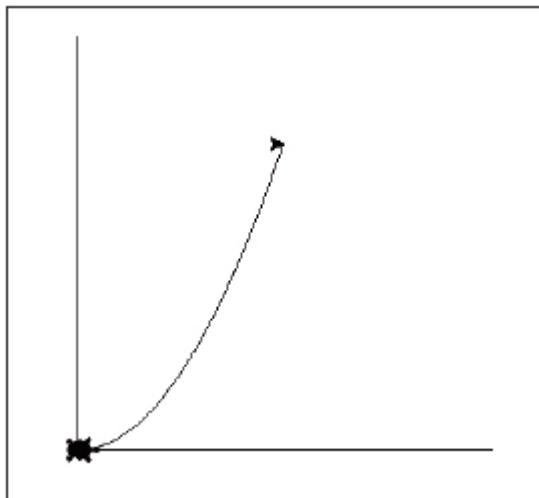
중간 점검

1. 지역 변수와 전역 변수는 어떻게 다른가?
2. 함수 안에서 전역 변수의 값을 읽을 수 있는가?
3. 함수 안에서 전역 변수의 값을 변경하면 어떻게 되는가?



Lab: 함수 그리기

- 함수 $f(x) = x^2 + 1$ 을 계산하는 함수를 작성하고 이 함수를 이용하여 화면에 $f(x)$ 를 그려보자.



Solution:

```
import turtle
t = turtle.Turtle()
t.shape("turtle")
t.speed(0)

def f(x):
    return x**2+1

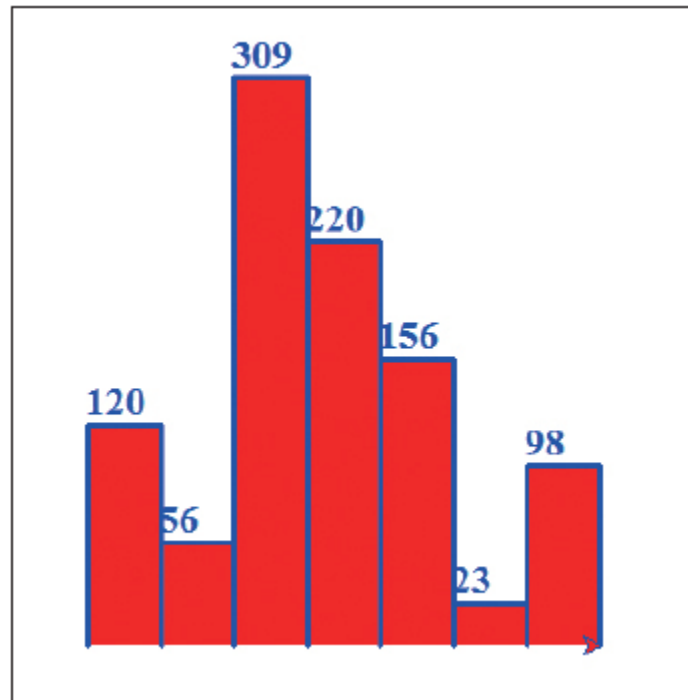
t.goto(200, 0)
t.goto(0, 0)
t.goto(0, 200)
t.goto(0, 0)

for x in range(150):
    t.goto(x, int(0.01*f(x)))

turtle.mainloop()
turtle.bye()
```

Lab: 막대 그래프 그리기

- 파이썬의 터틀 그래픽을 이용해서 막대 그래프를 그려보자.



코딩하기 : 막대 그래프 하나 그리기

```
import turtle  
height = 120
```

```
t = turtle.Turtle()
```

```
t.color("blue")  
t.fillcolor("red")  
t.begin_fill()
```

```
t.left(90)  
t.forward(height)  
t.write(str(height), font = ('Times New Roman', 16, 'bold'))  
t.right(90)
```

```
t.forward(40)  
t.right(90)  
t.forward(height)  
t.left(90)  
t.end_fill()
```

```
turtle.mainloop()  
turtle.bye()
```



Solution:

```
import turtle

def drawBar(height):
    t.begin_fill()
    t.left(90)
    t.forward(height)
    t.write(str(height), font = ('Times New Roman', 16, 'bold'))
    t.right(90)

    t.forward(40)
    t.right(90)
    t.forward(height)
    t.left(90)
    t.end_fill()
```

Solution:

```
data = [120, 56, 309, 220, 156, 23, 98]
```

```
t = turtle.Turtle()
```

```
t.color("blue")
```

```
t.fillcolor("red")
```

```
t.pensize(3)
```

```
for d in data:
```

```
    drawBar(d)
```

```
turtle.mainloop()
```

```
turtle.bye()
```

이번 장에서 배운 것

- 함수가 무엇인지를 학습하였다.
- 인수와 매개변수가 무엇인지를 학습하였다.
- 어떻게 함수로 인수를 전달할 수 있는지를 학습하였다.
- 여러 개의 인수를 함수로 전달하는 방법을 학습하였다.
- 함수가 값을 반환하는 방법을 학습하였다.
- 지역변수와 전역변수의 차이점에 대하여 학습하였다.
- global 키워드를 사용하여 함수 안에서 전역변수를 사용하는 방법을 학습하였다.



Q & A

