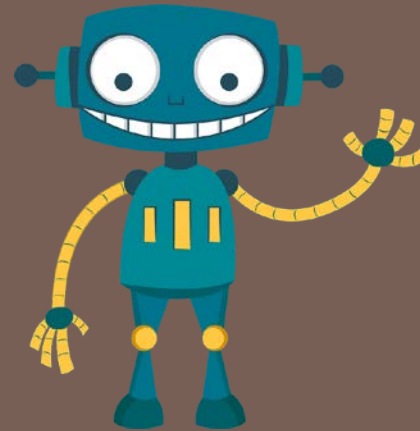
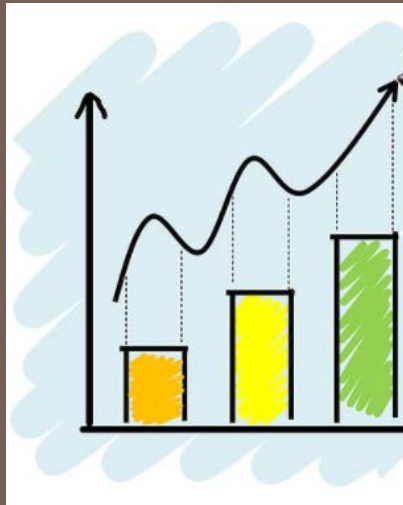


파이썬 익스프레스



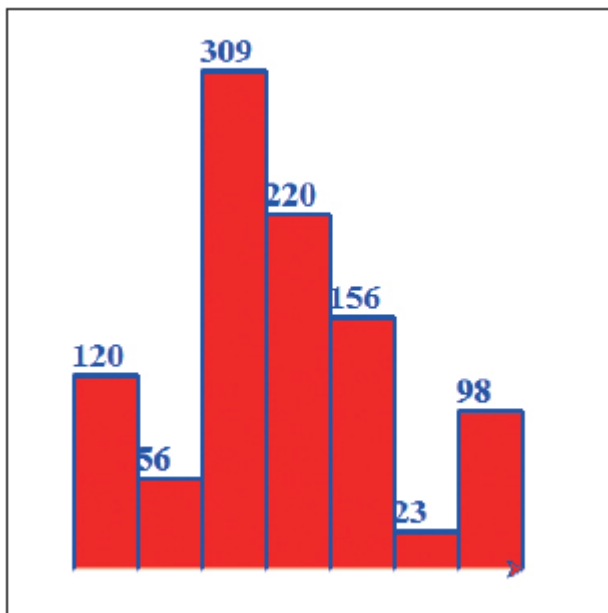
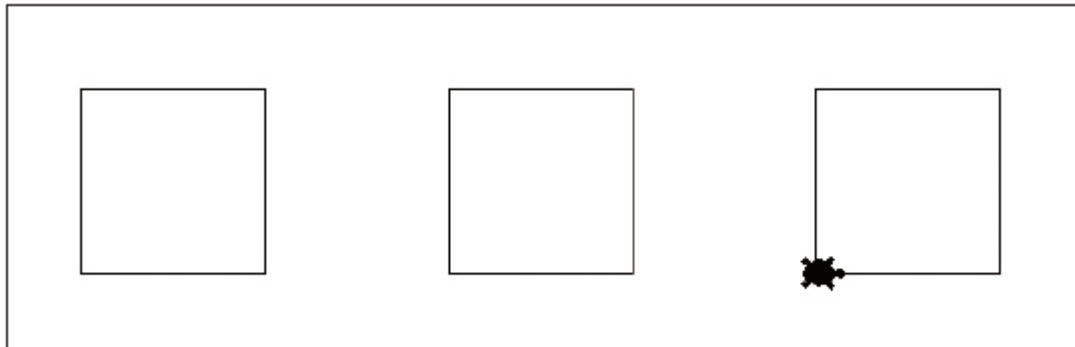
5장 함수

학습 목표

- 함수의 개념을 학습합니다.
- 함수를 작성하는 방법을 학습합니다.
- 함수를 호출하여 사용하여 방법을 학습합니다.

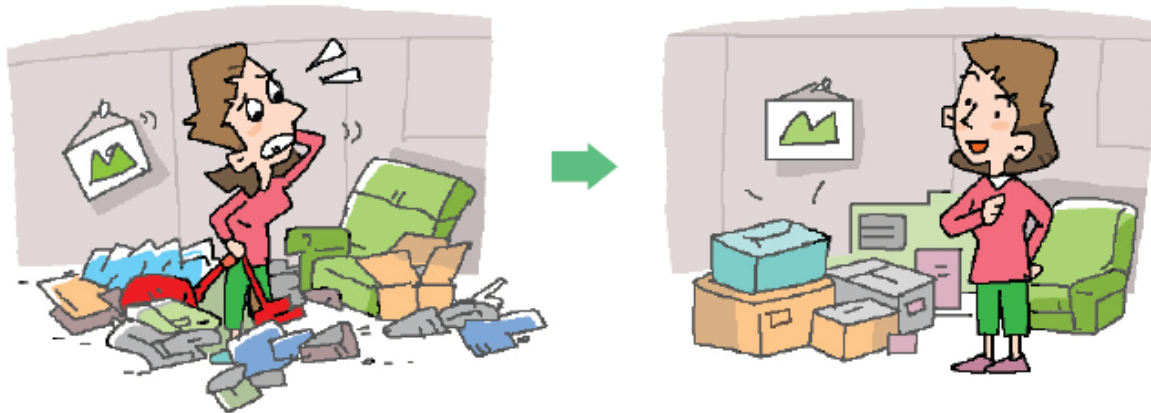


이번 장에서 만들 프로그램



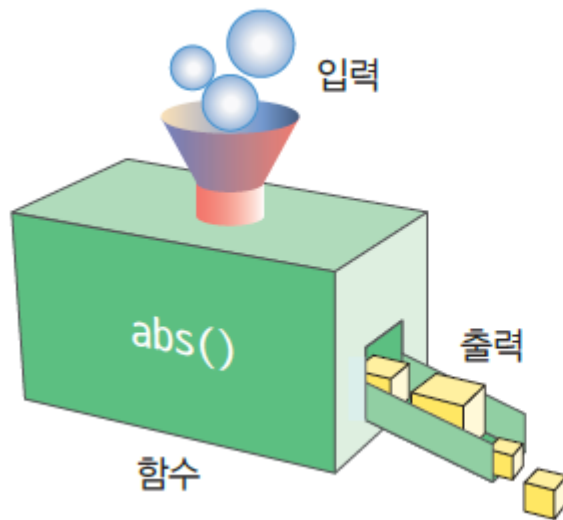
코드를 묶는 방법

- 관련 있는 코드들을 묶어서 전체 프로그램을 조직화할 필요가 있다.
- 코드를 묶는 3가지 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



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 반복**해야 하는 경우가 많이 발생한다.
- 이런 경우에는, **이미 작성한 코드를 재활용**하여 사용할 수 있으면 정말 좋을 것이다.

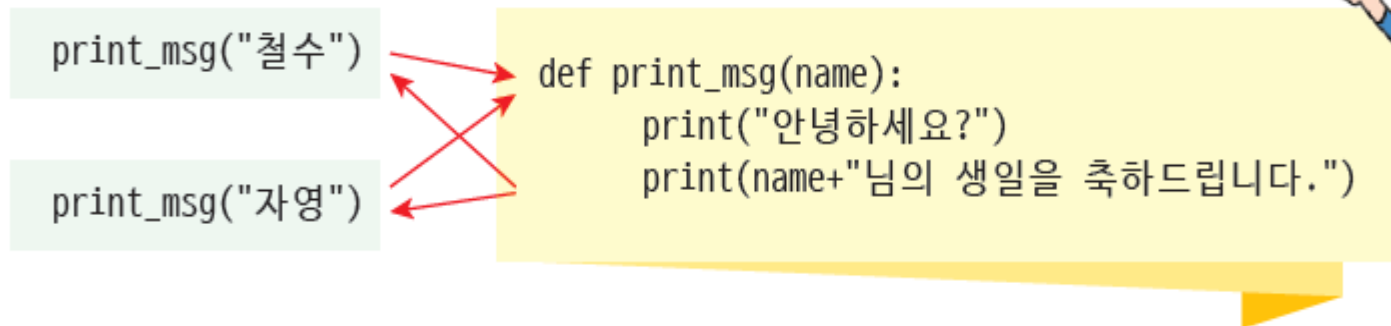


```
print("안녕하세요?")  
print("철수님의 생일을 축하드립니다.")
```

```
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.



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

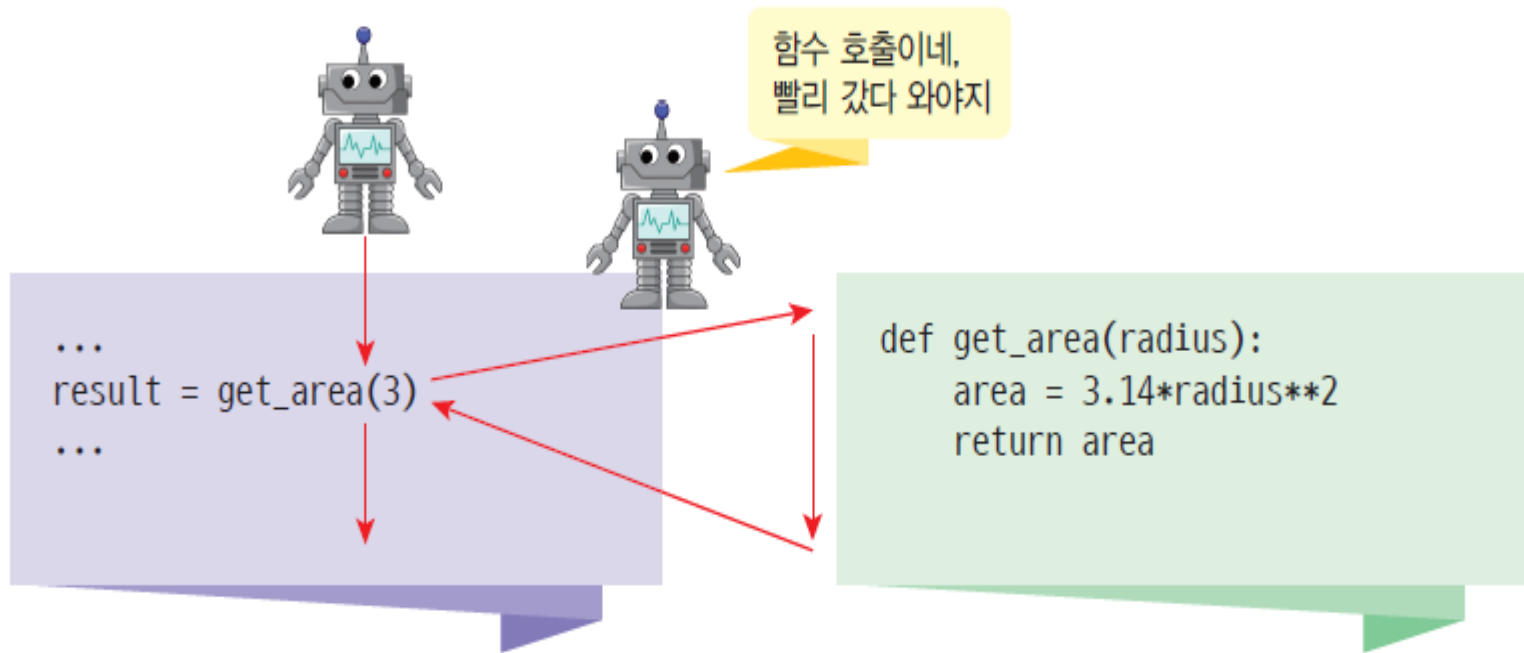
함수 헤더

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.



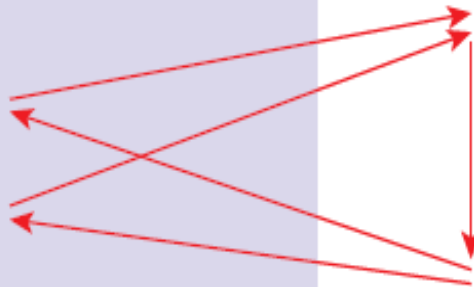
함수는 몇 번이고 호출될 수 있다.

- 함수는 일단 작성되면 몇 번이라도 호출이 가능하다.

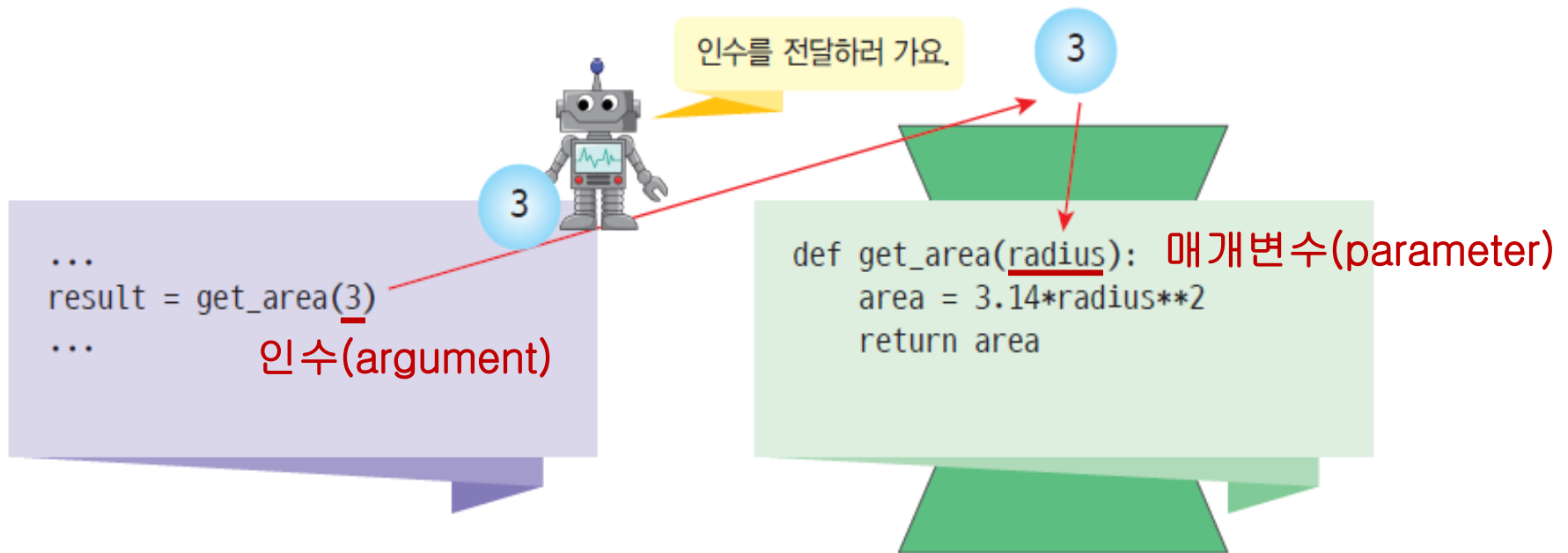


```
...  
x = get_area(3)  
...  
y = get_area(20)
```

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



인수 or 인자 (argument)

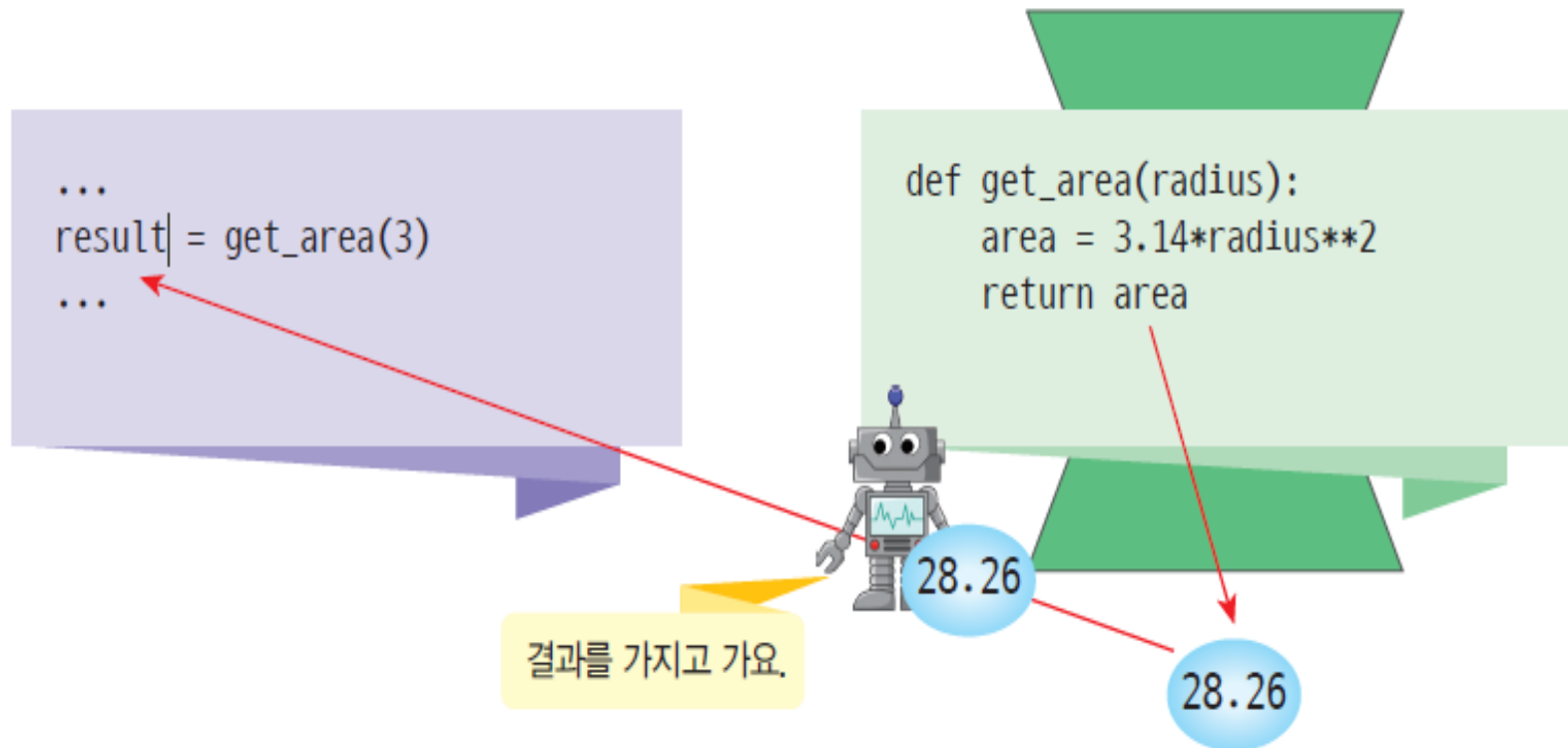


예제

```
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

값 반환하기



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.

```
def get_input():
```

```
    return 2, 3
```

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

함수의 몸체는 나중에 작성할 수 있다.

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

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


중간점검

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 정의와 호출 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
사용하여 오류 발생!!

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
```

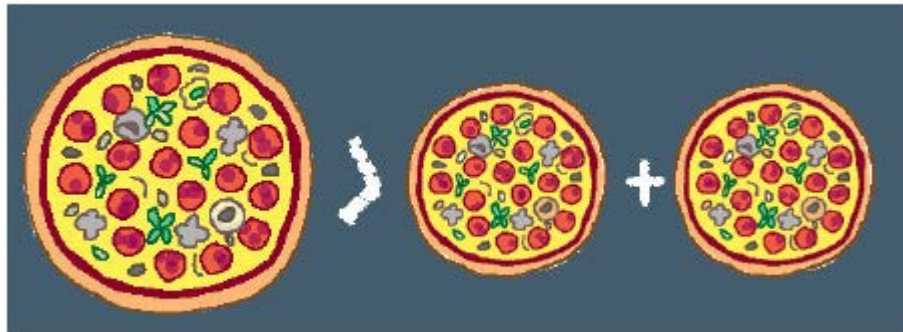
main()

함수 안에서는 정의되지 않은 다른 함수를
호출하여도 된다.

모든 문장을 함수에 넣고 하나의 함수(예 main())를 시작점으로 지정하는 것이 좋다.

Lab: 피자 크기 비교

- 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 원의 면적
```

```
#
```

```
def get_area(radius) :
```

```
    if radius > 0 :
```

```
        area = 3.14 * radius**2
```

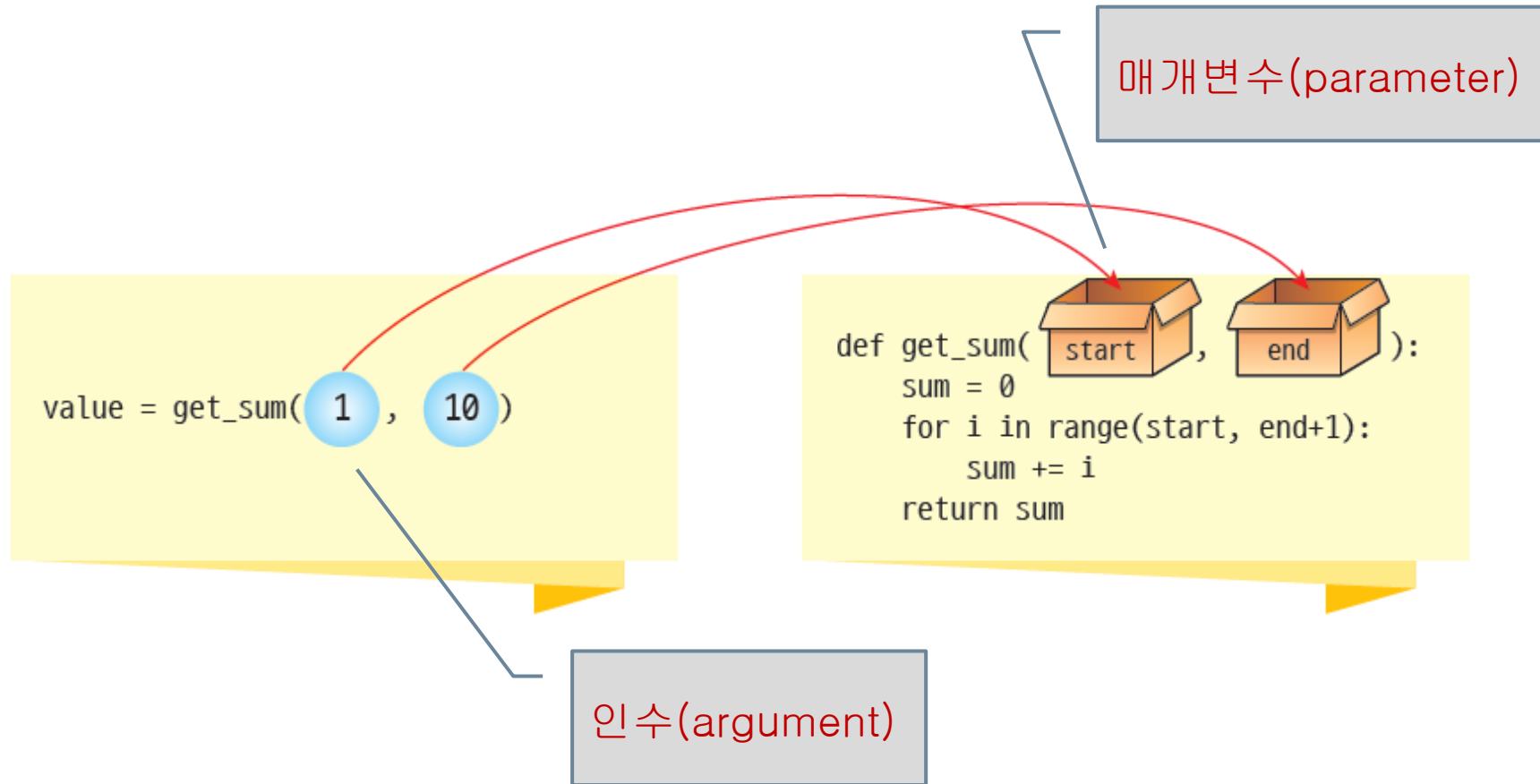
```
    else :
```

```
        area = 0
```

```
    return area
```

```
main()
```

매개변수 전달



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="별일업쵸?"):
    print("안녕 ", name + ', ' + msg)

greet("영희")
```

```
안녕 영희, 별일업쵸?
```

키워드 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)
```

^

SyntaxError: positional argument follows keyword argument

가변 인수

- 파이썬에서는 가변 인수도 허용한다.

```
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

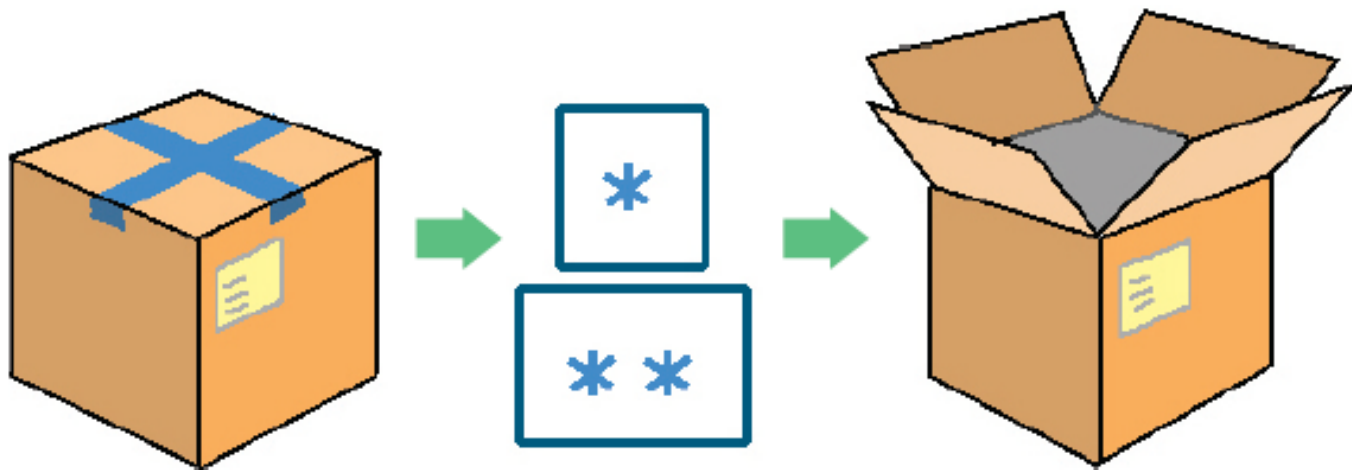
- 매개 변수 이름 앞에 **이중 별표(**)**를 사용하여 **가변 길이 키워드 인수**를 나타낸다.
- 인수는 **딕셔너리** 형태로 전달된다

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

Hi!Mr.Kim

* 연산자로 언패킹하기

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



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)
```


중간점검

1. 인수와 매개 변수는 다시 한번 설명해보자.
2. 디폴트 인수란 무엇인가?
3. 키워드 인수란 무엇인가?
4. 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.



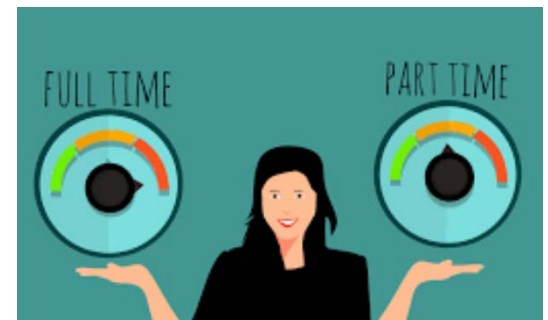
display() 함수를 가변 길이 인수로 다시 작성할 수 있는가?



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.
 - ▣ 단, 30시간이 넘는 근무 시간에 대해서는 시급의 1.5배를 지급한다.

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

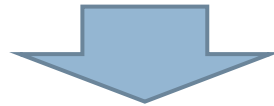
rate = int(input("시급을 입력하시오:"))
hour = int(input("근무 시간을 입력하시오:"))
print("주급은 " + str(weeklyPay(rate, hour)))
```

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
```

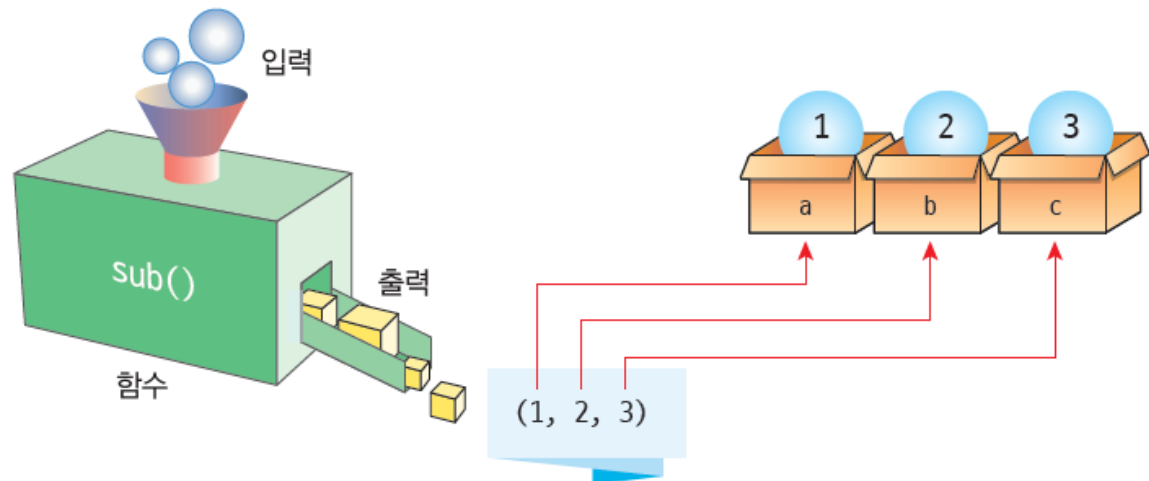
여러 개의 값 반환하기

- 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



중간점검

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



Lab: 여러 개의 값 반환

- 사용자로부터 이름과 나이를 입력 받아서 동시에 반환하는 함수를 작성해보자.

이름: **홍길동**

나이: **20**

이름은 홍길동 이고 나이는 20 살입니다



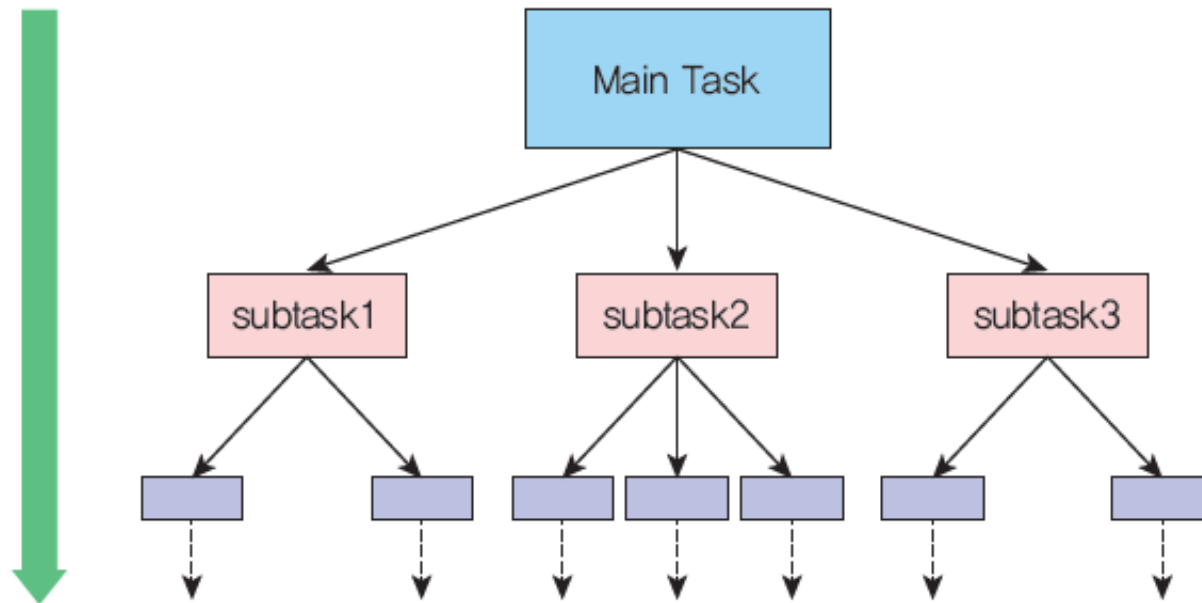
Solution:

```
##  
#       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

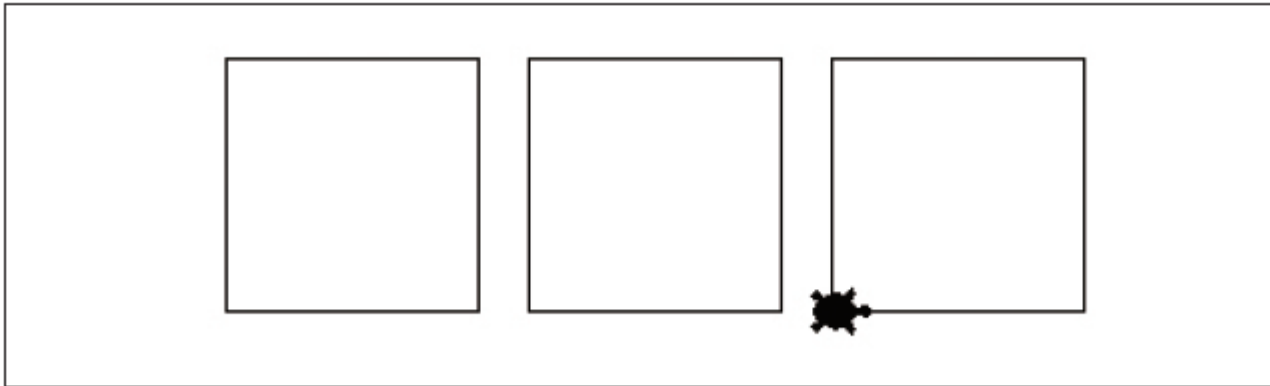
- 소스 코드의 중복성을 없애준다.
- 한번 제작된 함수는 다른 프로그램을 제작할 때도 재사용이 가능
- 복잡한 문제를 단순한 부분으로 분해할 수 있다.

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):                # length는 한 변의 길이
    t.down()
    for i in range(4):
        t.forward(length)
        t.left(90)
    t.up()

square(100)                        # square() 함수를 호출한다.
t.forward(120)
square(100)
t.forward(120)
square(100)

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

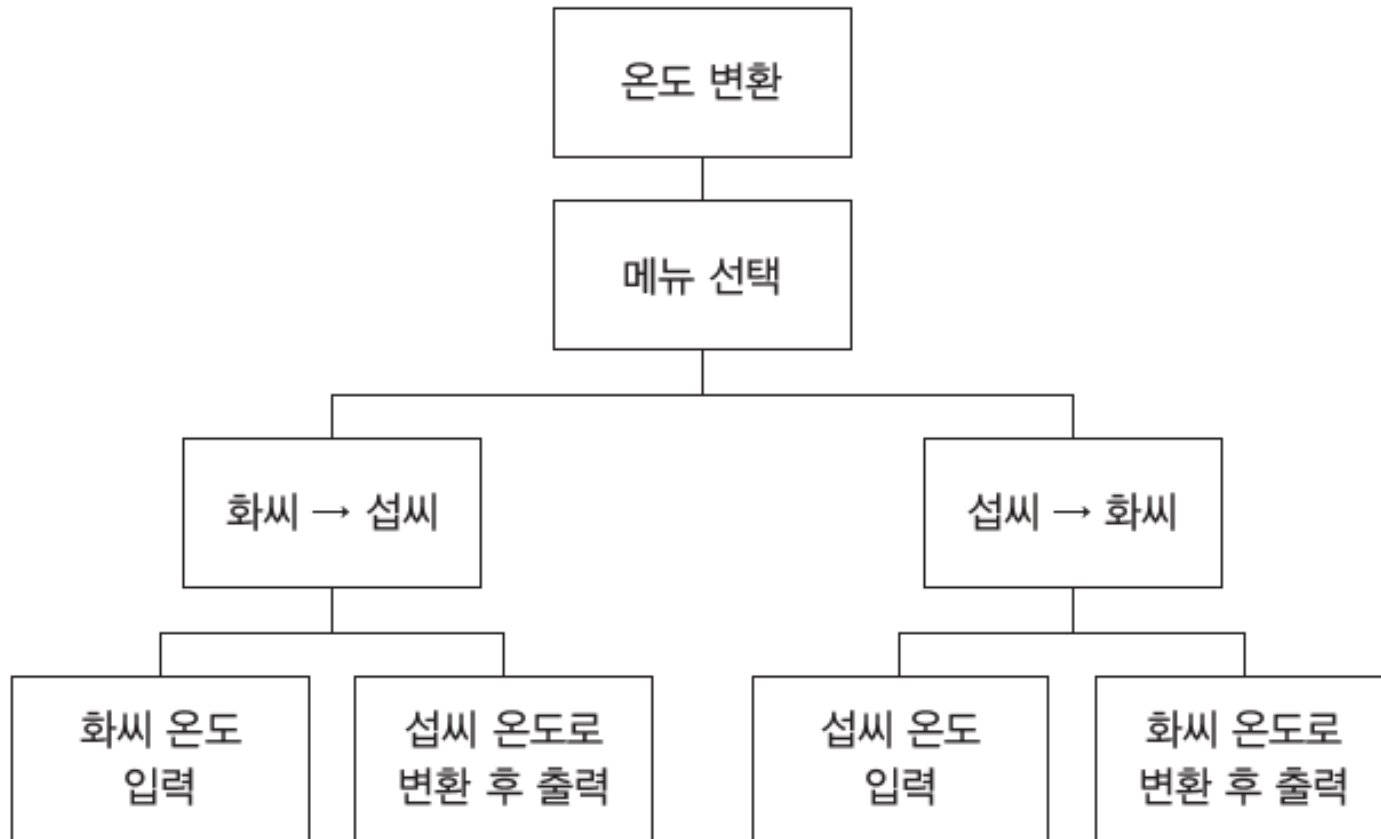
섭씨 온도를 입력하시오: 37.0

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
```

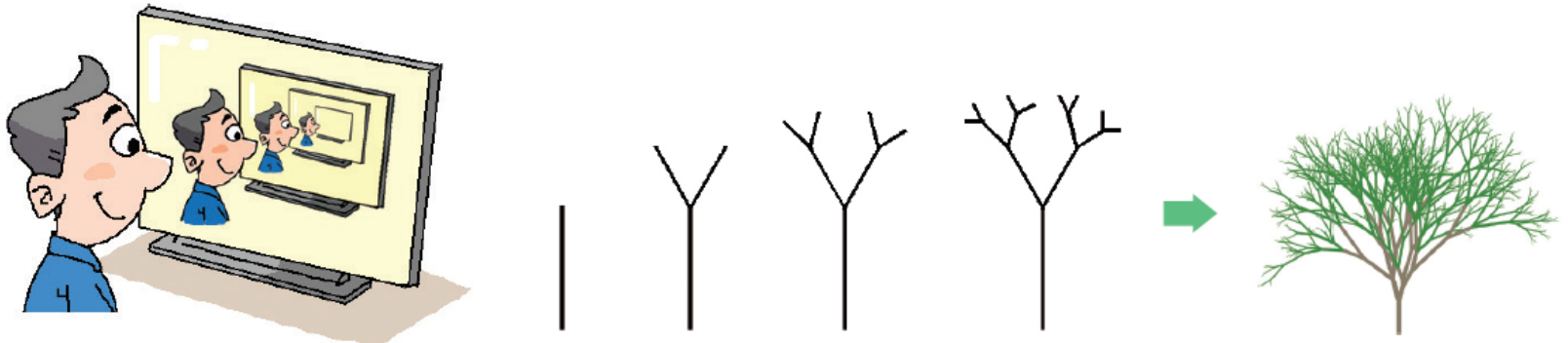
```
def input_f() :  
    f = float(input("화씨 온도를 입력하세요: "))  
    return f
```


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

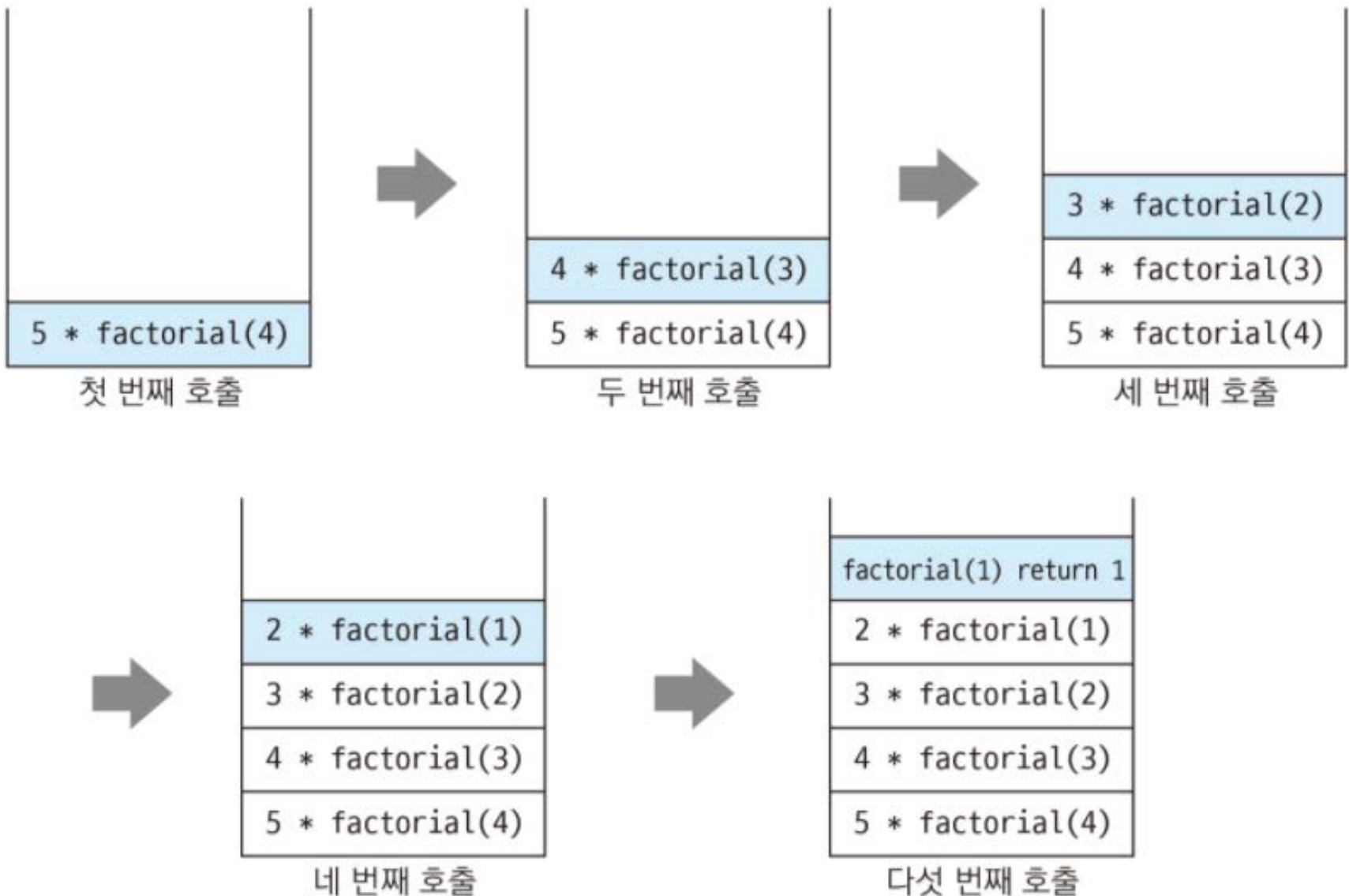
□ 팩토리얼 계산 프로그램

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

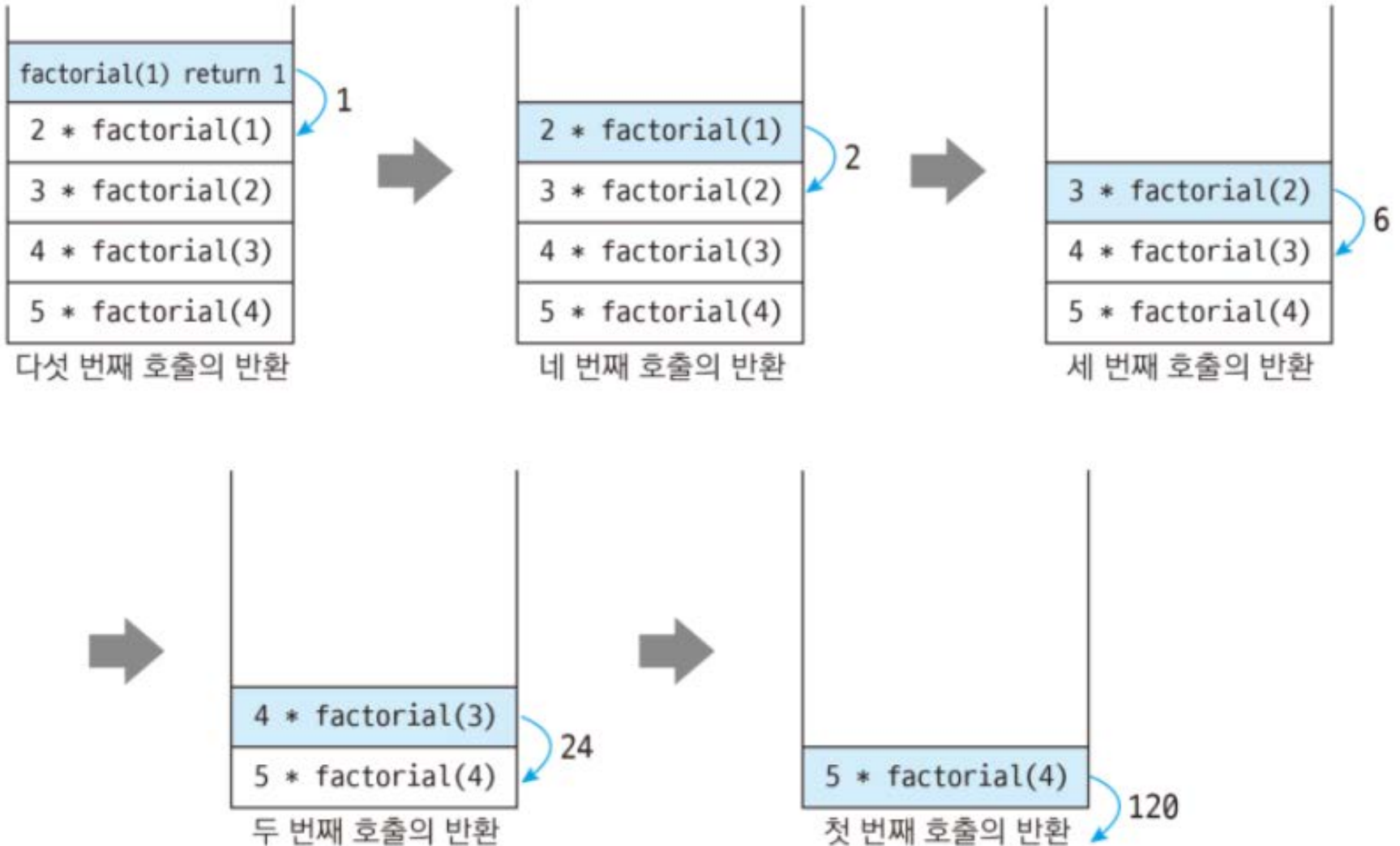
정수를 입력하시오:10
10 != 3628800



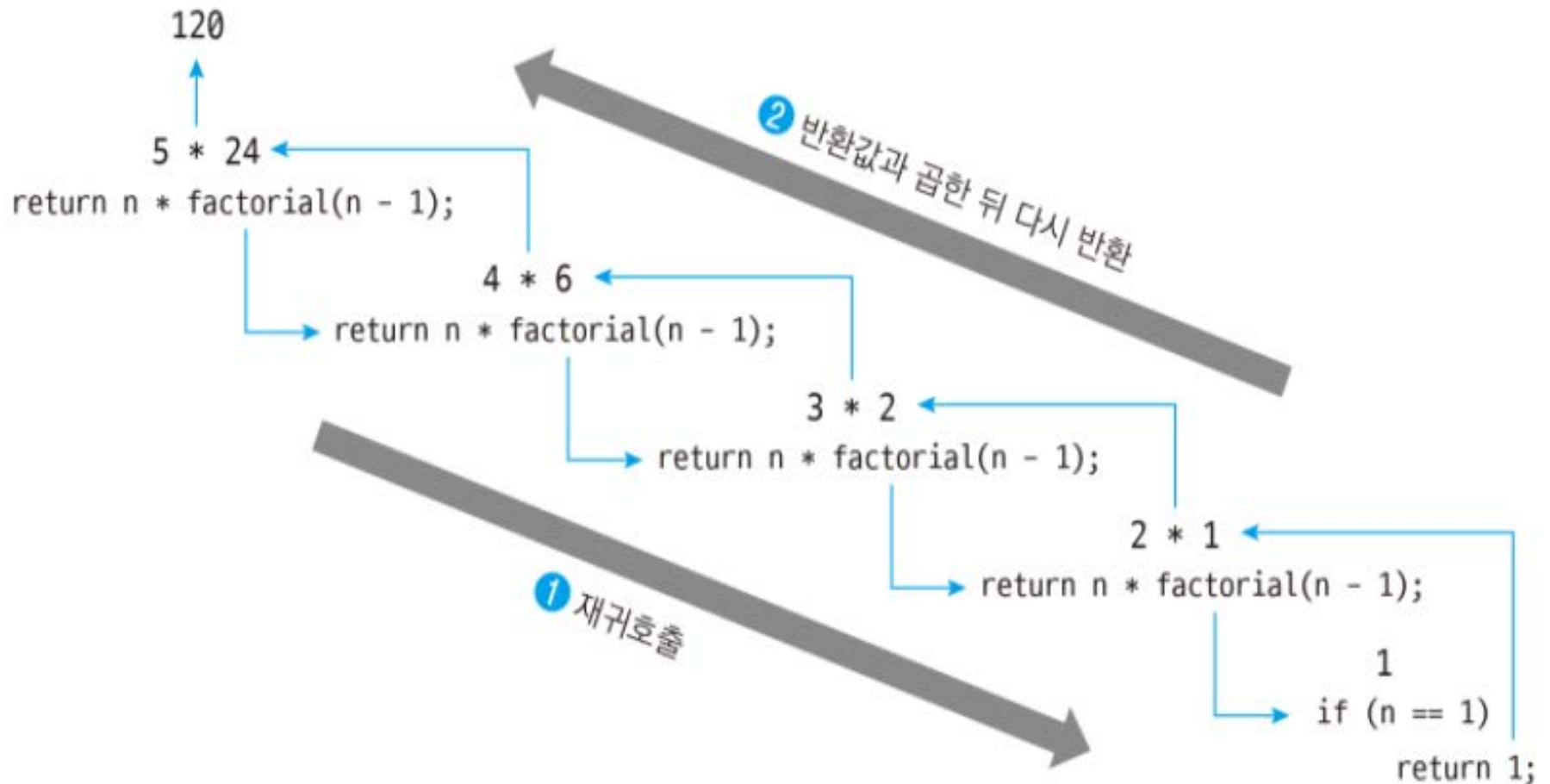
팩토리얼 함수의 호출 순서 : factorial(5) 실행 시



팩토리얼 함수의 반환 순서

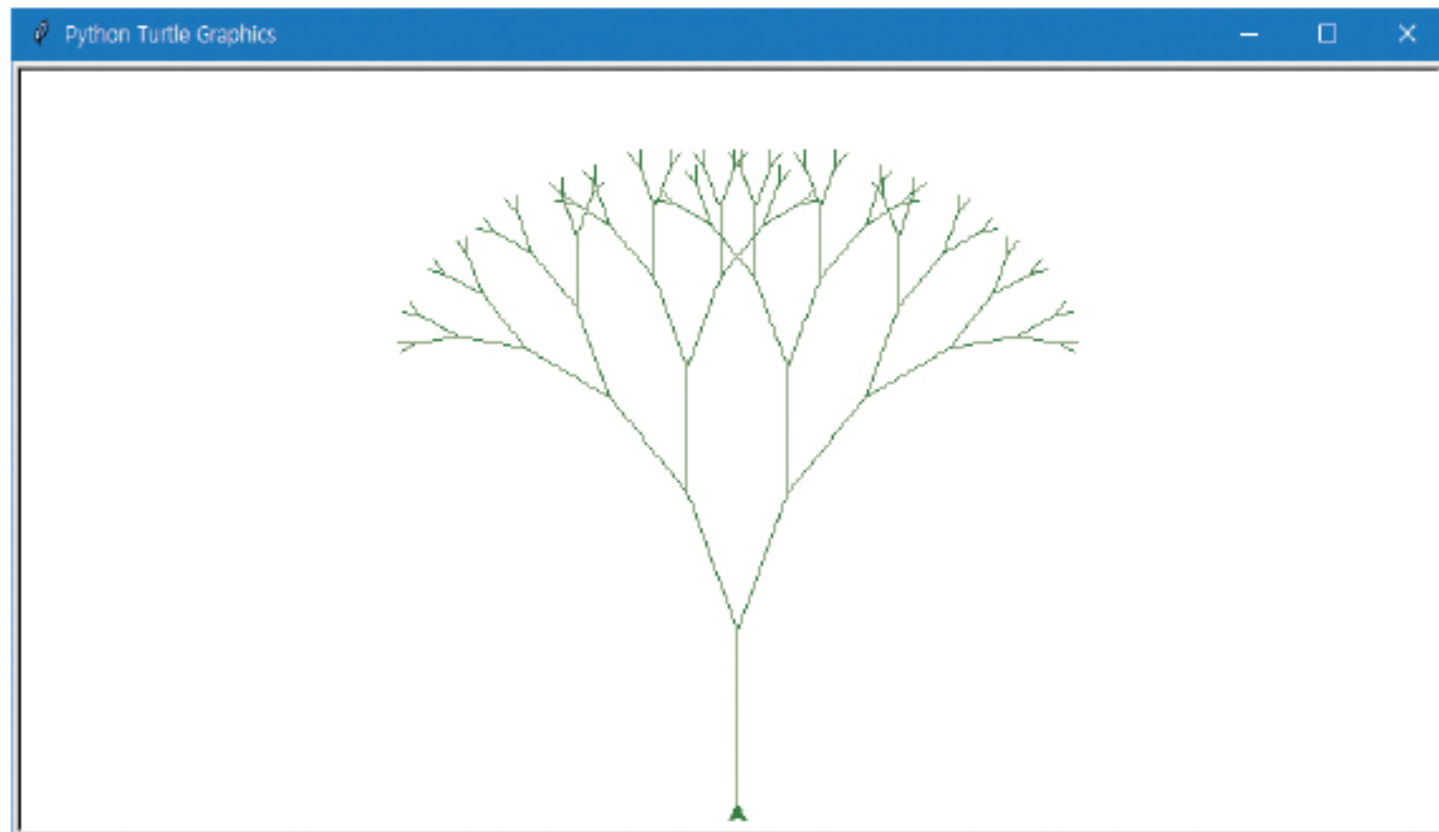


팩토리얼 함수의 호출 순서와 계산 과정



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)
```

```
# 순환 호출
```

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

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

```
# 순환 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

```
def myfunc():
```

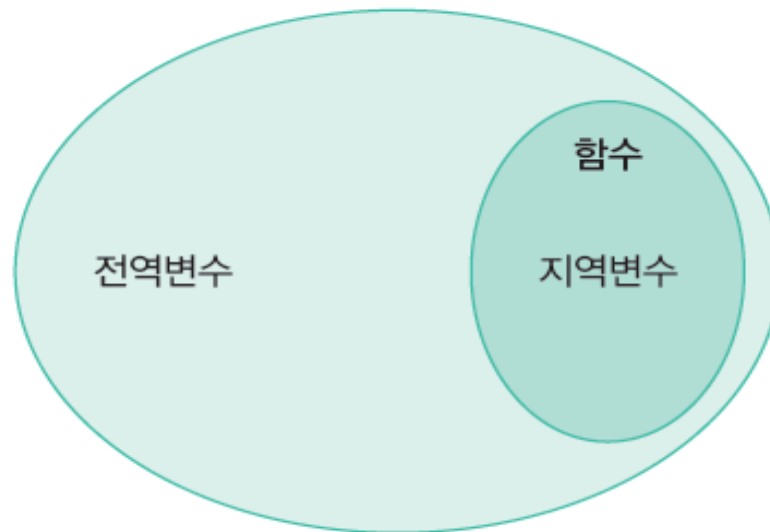
```
    x = 100
```

```
    print(x)
```

```
myfunc()
```

지역변수
(local variable)

100



전역 변수

```
gx = 100
```

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

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

전역변수
(global variable)

```
100
```

```
100
```

지역 변수는 함수마다 동일한 이름을 사용할 수 있다.

```
def myfunc() :
```

```
    x = 200
```

```
    print(x)
```

```
def main() :
```

```
    x = 100
```

```
    print(x)
```

```
myfunc()
```

```
main()
```

함수 안에서 전역 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
```

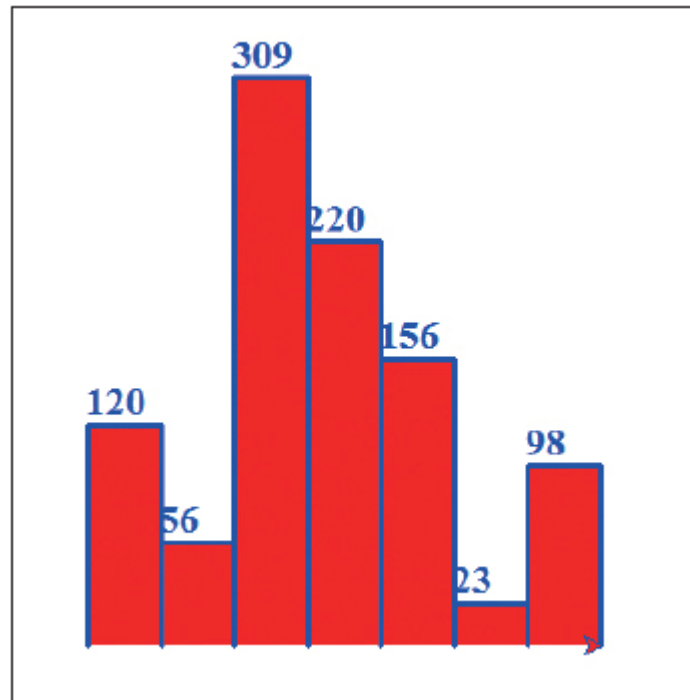
중간점검

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: 막대 그래프 그리기

- 파이썬의 터틀 그래픽을 이용해서 막대 그래프를 그려보자.



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.

