

# Grundlagen der Sprache C++

Parameter	Kursinformationen
Veranstaltung:	<u>Prozedurale Programmierung / Einführung in die Informatik / Erhebung, Analyse und Visualisierung digitaler Daten</u>
Semester	Wintersemester 2025/26
Hochschule:	Technische Universität Freiberg
Inhalte:	Funktionen
Link auf Repository:	<a href="https://github.com/TUBAF-lfl-LiaScript/VL_EAVD/blob/master/04_Funktionen.md">https://github.com/TUBAF-lfl-LiaScript/VL_EAVD/blob/master/04_Funktionen.md</a>
Autoren	Sebastian Zug & André Dietrich & Galina Rudolf



## Fragen an die heutige Veranstaltung ...

- Welche Komponenten beschreiben Definition einer Funktion?
- Wozu werden in der Funktion die Parameter gebraucht?
- Wann ist es sinnvoll Referenzen-Parameter zu verwenden?
- Warum ist es sinnvoll Funktionen in Look-Up-Tables abzubilden, letztendlich kostet das Ganze doch Speicherplatz?

## Motivation

Erklären Sie die Idee hinter folgendem Code.

onBlock.cpp



```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3  #include <iomanip>
4
5  #define VALUECOUNT 17
6
7  int main(void) {
8      int a [] = {1,2,3,3,4,2,3,4,5,6,7,8,9,1,2,3,4};
9
10     // Ergebnis Histogramm
11     int hist[10] = {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0};
12     // Ergebnis Mittelwert
13     int summe = 0;
14     // Ergebnis Standardabweichung
15     float abweichung = 0;
16     for (int i=0; i<VALUECOUNT; i++) {
17         hist[a[i]]++;
18         summe += a[i];
19     }
20     float mittelwert = summe / (float)VALUECOUNT;
21     for (int i=0; i<VALUECOUNT; i++) {
22         abweichung += pow((a[i]-mittelwert),2.);
23     }
24     // Ausgabe
25     for (int i=0; i<12; i++) {
26         std::cout << std::setw(2) << i << " ";
27     }
28     std::cout << std::endl;
29     for (int i=0; i<12; i++) {
30         std::cout << std::setw(2) << a[i] << " ";
31     }
32     std::cout << std::endl;
33     // Ausgabe Mittelwert
34     std::cout << "Die Summe betraegt " << summe << ", der Mittelwert "
35         mittelwert << "\n";
36     // Ausgabe Standardabweichung
37     float stdabw = sqrt(abweichung / VALUECOUNT);
38     std::cout << "Die Standardabweichung der Grundgesamtheit betraegt "
39         stdabw << "\n";
40     return 0;
41 }
```

Waking up execution server ...  
This may take up to 30 seconds ...  
Please be patient ...  
.....

Für die Verbesserung des Verständnisses bei der Generierung des Histogramms hat einer Ihrer Kommilitonen eine sehr anschauliche grafische Darstellung vorbereitet. Vielen Dank dafür!

```
5 using namespace std;
6 #define VALUECOUNT 17 FESTLEGUNG DER GRÖÖE DES ARRAYS
7
8 int main(void) {
9     int a [] = {1,2,3,3,4,2,3,4,5,6,7,8,9,1,2,3,4};
10
11     // Ergebnis Histogramm
12     int hist[10] = {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}; → SPEICHER MIT LAUTER NULLEN
13     // Ergebnis Mittelwert
14     int summe = 0;
15     // Ergebnis Standardabweichung
16     float abweichung = 0;
17     for (int i=0; i<VALUECOUNT; i++){
18         hist[a[i]]++;
19         summe += a[i];
20     }
21     SUMME = SUMME + a[i]
```

**Diagramm zur Histogramm-Generierung:**

Die Variable `i` nimmt die Werte 0 bis 16 an. Für jeden Wert `i` wird der entsprechende Index `a[i]` in der Array `hist` erhöht. Die Array `hist` hat die Größe 10 und die Indizes 0 bis 9. Die Array `a` hat die Größe 17 und die Werte {1,2,3,3,4,2,3,4,5,6,7,8,9,1,2,3,4}.

	HIST[0]	HIST[1]	HIST[2]	HIST[3]	...
<code>a[0]=1 → HIST[1]</code>	0	1	0	0	
<code>a[1]=2 → HIST[2]</code>	0	1	1	0	
<code>a[2]=3 → HIST[3]</code>	0	1	1	1	
<code>a[3]=3 → HIST[3]</code>	0	1	1	2	

Sie wollen den Code in einem neuen Projekt wiederverwenden. Was sind die Herausforderungen dabei?

Stellen Sie das Programm so um, dass es aus einzelnen Bereichen besteht und überlegen Sie, welche Variablen wo gebraucht werden.

## Prozedurale Programmierung Ideen und Konzepte

### Bessere Lesbarkeit

Der Quellcode eines Programms kann schnell mehrere tausend Zeilen umfassen. Beim Linux Kernel sind es sogar über 15 Millionen Zeilen und Windows, das ebenfalls zum Großteil in C geschrieben wurde, umfasst schätzungsweise auch mehrere Millionen Zeilen. Um dennoch die Lesbarkeit des Programms zu gewährleisten, ist die Modularisierung unerlässlich.

### Wiederverwendbarkeit

In fast jedem Programm tauchen die gleichen Problemstellungen mehrmals auf. Oft gilt dies auch für unterschiedliche Applikationen. Da nur Parameter und Rückgabetypp für die Benutzung einer Funktion bekannt sein müssen, erleichtert dies die Wiederverwendbarkeit. Um die Implementierungsdetails muss

sich der Entwickler dann nicht mehr kümmern.

### *Wartbarkeit*

Fehler lassen sich durch die Modularisierung leichter finden und beheben. Darüber hinaus ist es leichter, weitere Funktionalitäten hinzuzufügen oder zu ändern.

Finden Sie Fehler im zuvor gezeigten Code?

In allen 3 Aspekten ist der Vorteil in der Kapselung der Funktionalität zu suchen.

## Anwendung

Funktionen sind Unterprogramme, die ein Ausgangsproblem in kleine, möglicherweise wiederverwendbare Codeelemente zerlegen.

### standardabweichung.cpp



```
#include <iostream>

// Funktion für den Mittelwert
// Mittelwert = f_Mittelwert(daten)

// Funktion für die Standardabweichung
// Standardabweichung = f_Standardabweichung(daten)

// Funktion für die Histogrammgenerierung
// Histogramm = f_Histogramm(daten)

// Funktion für die Ausgabe
// f_Ausgabe(daten, {Mittelwert, Standardabweichung, Histogramm})

int main(void) {
    int a[] = {3,4,5,6,2,3,2,5,6,7,8,10};
    // b = f_Mittelwert(a) ...
    // c = f_Standardabweichung(a) ...
    // d = f_Histogramm(a) ...
    // f_Ausgabe(a, b, c, d) ...
    return 0;
}
```

Wie findet sich diese Idee in großen Projekten wieder?

## Write Short Functions

*Prefer small and focused functions.*

*We recognize that long functions are sometimes appropriate, so no hard limit is placed on functions length. If a function exceeds about 40 lines, think about whether it can be broken up without harming the structure of the program.*

*Even if your long function works perfectly now, someone modifying it in a few months may add new behavior. This could result in bugs that are hard to find. Keeping your functions short and simple makes it easier for other people to read and modify your code.*

*You could find long and complicated functions when working with some code. Do not be intimidated by modifying existing code: if working with such a function proves to be difficult, you find that errors are hard to debug, or you want to use a piece of it in several different contexts, consider breaking up the function into smaller and more manageable pieces.*

[Stackoverflow](#)

```
    }).done(function(response) {
      for (var i = 0; i < response.length; i++) {
        var layer = L.marker(
          [response[i].latitude, response[i].longitude]
          // ,{icon: myIcon}
        );
        layer.addTo(group);

        layer.bindPopup(
          "<p>" + "Species: " + response[i].species + "</p>" +
          "<p>" + "Description: " + response[i].description + "</p>" +
          "<p>" + "Seen at: " + response[i].latitude + " " + response[i].longitude + "</p>" +
          "<p>" + "On: " + response[i].sighted_at + "</p>"
        );
      }

      $('select').change(function() {
        species = this.value;
      });
    });
  }
  $.ajax({
    url: queryURL,
    method: "GET"
  }).done(function(response) {
    for (var i = 0; i < response.length; i++) {
      var layer = L.marker(
        [response[i].latitude, response[i].longitude]
        // ,{icon: myIcon}
      );
      layer.addTo(group);
    }
  });
}
```

## Funktionen in C++

```
Rückgabedatentyp Funktionsname([Parameterliste]) {
  /* Anweisungsblock mit Anweisungen */
  [return Rückgabewert]
}
```



- **Rückgabedatentyp** - Welchen Datentyp hat der Rückgabewert?

Eine Funktion ohne Rückgabewert wird vom Programmierer als `void` deklariert. Sollten Sie keinen Rückgabedatentyp angeben, so wird automatisch eine Funktion mit Rückgabewert vom Datentyp `int` erzeugt.

- **Funktionsname** - Dieser Bestandteil der Funktionsdefinition ist eine eindeutige Bezeichnung, die für den Aufruf der Funktion verwendet wird.

Es gelten die gleichen Regeln für die Namensvergabe wie für Variablen.

- **Parameterliste** - Parameter sind Variablen (oder Pointer bzw. Referenzen darauf) die durch einen Datentyp und einen Namen spezifiziert werden. Mehrere Parameter werden durch Kommas getrennt.

Die Parameterliste ist optional, die Klammern jedoch nicht. Alternative zur fehlenden Parameterliste ist die Liste aus einem Parameter vom Datentyp `void` ohne Angabe des Namen.

- **Anweisungsblock** - Der Anweisungsblock umfasst die im Rahmen der Funktion auszuführenden Anweisungen und Deklarationen. Er wird durch geschweifte Klammern gekapselt.

Für die Funktionen gelten die gleichen Gültigkeits- und Sichtbarkeitsregeln wie für die Variablen.

## Beispiele für Funktionsdefinitionen

```
int main (void) {  
    /* Anweisungsblock mit Anweisungen */  
}
```

```
double pow (double base, double exponent) {  
    /* Anweisungsblock mit Anweisungen */  
}  
  
// double y = pow(25.0,0.5);
```

```
void tauschen(int &var1,int &var2) {  
    /* Anweisungsblock mit Anweisungen */  
}
```

```
int mittelwert(int * array) {  
    /* Anweisungsblock mit Anweisungen */  
}
```

## Aufruf der Funktion

**Merke:** Die Funktion (mit der Ausnahme der `main`-Funktion) wird erst ausgeführt, wenn sie aufgerufen wird. Vor dem Aufruf muss die Funktion definiert oder deklariert werden.

Der Funktionsaufruf einer Funktionen mit dem Rückgabewert kann Teil einer Anweisung, z.B. einer Zuweisung oder einer Ausgabeanweisung.

#### callAFunction.cpp

```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3
4  void info() {
5      std::cout << "Dieses Programm rundet Zahlenwerte.\n";
6      std::cout << "-----\n";
7  }
8
9  int runden(float a) {
10     if (a < 0)
11         return (int)(a - 0.5);
12     else
13         return (int)(a + 0.5);
14 }
15
16 int main(void) {
17     info();
18     float input = -8.4565;
19     std::cout << "Eingabewert " << input << " - Ausgabewert " << runden
20         ) << "\n";
21     return 0;
22 }
```

Die Funktion `runden` nutzt die Funktionalität des Cast-Operators `int` aus.

- Wenn N eine positive Zahl ist, wird 0.5 addiert
  - $15.2 + 0.5 = 15.7$  `(int)(15.7) = 15`
  - $15.7 + 0.5 = 16.2$  `(int)(16.2) = 16`
- Wenn N eine negative Zahl ist, wird 0.5 subtrahiert
  - $-15.2 - 0.5 = -15.7$  `(int)(-15.7) = -15`
  - $-15.7 - 0.5 = -16.2$  `(int)(-16.2) = -16`

**Hinweis:** C++ unterstützt gleiche Codenahmen bei unterschiedlichen Parametern. Der Compiler "sucht sich" die passende Funktion aus. Der Mechanismus wird als *Funktionsüberladung* bezeichnet.

## callAFunction.cpp



```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3
4  void info() {
5      std::cout << "Dieses Programm rundet Zahlenwerte.\n";
6      std::cout << "-----\n";
7  }
8
9  int runden(float a) {
10     if (a < 0)
11         return (int)(a - 0.5);
12     else
13         return (int)(a + 0.5);
14 }
15
16 float rundenf(float a, int nachkomma) {
17     float shifted = a * pow(10, nachkomma);
18     int result = 0;
19     if (shifted < 0)
20         result = int(shifted - 0.5);
21     else
22         result = int(shifted + 0.5);
23     return (float)result * pow(10, -nachkomma);
24 }
25
26 int main(void) {
27     info();
28     float input = -8.4565;
29     std::cout << "Eingabewert " << input << " - Ausgabewert " << runden
30         ) << "\n";
31     std::cout << "Eingabewert " << input << " - Ausgabewert " << runden
32         (input,1) << "\n";
33     return 0;
34 }
```

.....



Welche Verbesserungsmöglichkeit sehen Sie bei dem Programm? Tipp: Wie können wir den redundanten Code eliminieren?

## Fehler

### Rückgabewert ohne Rückgabedefinition

#### return.cpp

```
1 void foo() {  
2     /* Code */  
3     return 5; /* Fehler */  
4 }  
5  
6 int main(void) {  
7     foo();  
8     return 0;  
9 }
```

.....

### Erwartung eines Rückgabewertes

#### returnII.cpp

```
1 #include <iostream>  
2  
3 void foo() {  
4     std::cout << "Ausgabe";  
5 }  
6  
7 int main(void) {  
8     int i = foo();  
9     return 0;  
10 }
```

.....

### Falscher Rückgabebetyp

## conversion.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  float pi() {
4      return 3.1415926f;
5  }
6
7  int main(void) {
8      int i = pi();
9      std::cout << i << "\n";
10     return 0;
11 }
```

.....

Parameterübergabe ohne entsprechende Spezifikation

## paramters.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  int foo(void) {           // <- Die Funktion erwartet explizit keine Para
4      return 3;
5  }
6
7  int main(void) {
8      int i = foo(5);
9      return 0;
10 }
```

.....

Anweisungen nach dem return-Schlüsselwort

### codeOrder.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  int foo() {
4      return 5;
5      std::cout << "foo!\n";    // Wird nie erreicht!
6  }
7
8  int main(void) {
9      int i = foo();
10     std::cout << i << "\n";
11 }
```

.....

Falsche Reihenfolgen der Parameter

### conversion.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  void foo(int index, float wert) {
4      std::cout << "Index   - Wert\n";
5      std::cout << index << "   - " << wert << "\n\n";
6  }
7
8  int main(void) {
9      foo(4, 6.5);
10     foo(6.5, 4);
11     return 0;
12 }
```

.....

## Funktionsdeklaration



```
1  #include <iostream>
2
3  // int foo(void); // Explizite Einführung der Funktion foo()
4
5  int main(void) {
6      int i = foo();          // <- Aufruf der Funktion
7      std::cout << "i=" << i << "\n";
8      return 0;
9  }
10
11 int foo(void) {             // <- Definition der Funktion
12     return 3;
13 }
```

.....

Damit der Compiler überhaupt von einer Funktion Kenntnis nimmt, muss diese vor ihrem Aufruf bekannt gegeben werden. Im vorangegangenen Beispiel wird die die Funktion erst nach dem Aufruf definiert. Der Compiler zeigt dies an.

Das Ganze wird dann relevant, wenn Funktionen aus anderen Quellcodedateien eingefügt werden sollen. Die Deklaration macht den Compiler mit dem Aussehen der Funktion bekannt. Diese werden mit dem Schlüsselwort `extern` markiert.

```
extern float berechneFlaeche(float breite, float hoehe);
```



## Parameterübergabe und Rückgabewerte

Bisher wurden Funktionen betrachtet, die skalare Werte als Parameter erhielten und ebenfalls einen skalaren Wert als einen Rückgabewert lieferten. Allerdings ist diese Möglichkeit sehr einschränkend.

```

1  #include <iostream>
2
3  #include <iostream>
4
5  //          Rückgabe der Ergebnisse
6  //  +-----+
7  //  |
8  int add(int a, int b) { // <--+
9      return a + b;      //      | Aufruf
10 }                      //      | mit
11                        //      | Para-
12 int main(void) {       //      | metern
13     int i = add(5, 6); //-----+
14     //      ^
15     //  +-----+
16     std::cout << "i=" << i << "\n";
17     return 0;
18 }

```

.....

Es wird in vielen Programmiersprachen, darunter in C/C++, zwei generelle Konzepte der Parameterübergabe realisiert.

## Call-by-Value

In allen Beispielen bis jetzt wurden Parameter an die Funktionen *call-by-value*, übergeben. Das bedeutet, dass innerhalb der aufgerufenen Funktion mit einer Kopie der Variable gearbeitet wird und die Änderungen sich nicht auf den ursprünglichen Wert auswirken.



```
1 #include <iostream>
2
3 void doSomething(int a) {
4     // eine KOPIE von a wird um 1 erhöht
5     std::cout << ++a << " a in der Funktion\n";
6 }
7
8 int main(void) {
9     int a = 5;
10    std::cout << a << " a in main\n";
11    doSomething(a);
12    std::cout << a << " a in main\n";
13    return 0;
14 }
```

.....

**Merke:** Die *Call-by-value*-Funktionen können den Wert der äußeren Variablen nicht verändern.

## Call-by-Reference

Bei einer Übergabe als Referenz wirken sich Änderungen an den Parametern auf die ursprünglichen Werte aus, es werden keine Kopien von Parametern angelegt. *Call-by-reference* wird unbedingt notwendig, wenn eine Funktion mehrere Rückgabewerte hat.

In C++ kann die "call-by-reference"-Parameterübergabe mit Hilfe der Referenzen oder Pointern

realisiert werden.

## Parameter\_Reference\_I.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  void inkrementieren(int &variable) {
4      variable++;
5  }
6
7  int main(void) {
8      int a = 0;
9      inkrementieren(a);
10     std::cout << "a = " << a << "\n";
11     inkrementieren(a);
12     std::cout << "a = " << a << "\n";
13     return 0;
14 }
```

.....

Vgl. Illustration mit Python-Tutor [Link](#)

Der Vorteil der Verwendung der Referenzen als Parameter besteht darin, dass in der Funktion mehrere Variablen auf eine elegante Weise verändert werden können. Die Funktion hat somit quasi mehrere Ergebnisse.

## Parameter\_Reference\_II.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  void tauschen(char &anna, char &hanna) {
4      char aux = anna;
5      anna = hanna;
6      hanna = aux;
7  }
8
9  int main(void) {
10     char anna = 'A', hanna = 'H';
11     std::cout << anna << " und " << hanna << "\n";
12     tauschen(anna,hanna);
13     std::cout << anna << " und " << hanna << "\n";
14     return 0;
15 }
```

.....

Es besteht ebenfalls die Möglichkeit, "call-by-reference"- Parameterübergabe mit Hilfe der Zeiger (Pointer) zu realisieren. Allerdings muss dann im Unterschied zur Referenz jeweils eine Dereferenzierung vorgenommen werden `*a = ...`.

#### Parameter\_Pointer\_I.cpp

```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3
4  void runden(float* a) {
5      if (*a < 0)
6          *a = (int)(*a - 0.5);
7      else
8          *a = (int)(*a + 0.5);
9  }
10
11 int main(void) {
12     float value = -8.4565;
13     float *pointer = &value;
14     std::cout << "Eingabewert " << value << " - Ausgabewert ";
15     runden(pointer);
16     std::cout << *pointer << "\n";
17     return 0;
18 }
```

.....

Ein realistisches Beispiel könnte die Verwendung eines Arrays sein.

Zur Erinnerung Eine Variable, die ein Array representiert zeigt auf den ersten Eintrag.

Dabei können zwei Varianten genutzt werden - die explizite Pointerschreibweise und die Array Schreibweise - beide drücken die Übergabe eines Pointers im Sinne von *Call-by-Reference* aus.





```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3
4  //                               Variante 1
5  double hypotenuse(double *lookup_sin, int winkel, double gegenkathete) {
6      return gegenkathete / lookup_sin[winkel];
7  }
8  /*
9  ..... Variante 2
10 double hypotenuse(double lookup_sin[], int winkel, double gegenkathete) {
11     return gegenkathete / lookup_sin[winkel];
12 }
13 */
14
15 int main(void) {
16     double sin_values[360] = {0};
17     for (int i=0; i<360; i++) {
18         sin_values[i] = sin(i * M_PI / 180);
19     }
20     std::cout << "Größe des Arrays " << sizeof(sin_values) / sizeof(double) << "\n";
21     std::cout << "Result = " << hypotenuse(sin_values, 30, 20) << " \n";
22     return 0;
23 }
```

.....

Die Visualisierung des Zugriffs finden Sie in einem [Python-Tutor](#) Beispiel.

## Zeiger und Referenzen als Rückgabewerte

Analog zur Bereitstellung von Parametern entsprechend dem "call-by-reference" Konzept können auch Rückgabewerte als Pointer oder Referenz vorgesehen sein. Allerdings sollen Sie dabei aufpassen ...

## returnReferenz.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  int& doCalc(int &wert) {
4      int a = wert + 5;
5      return a;
6  }
7
8  int main(void) {
9      int b = 5;
10     std::cout << "Irgendwas stimmt nicht " << doCalc(b) << "\n";
11     return 0;
12 }
```

.....

Mit dem Beenden der Funktion werden deren lokale Variablen vom Stack gelöscht. Um diese Situation zu handhaben können Sie mehrere Lösungsansätze realisieren.

**Variante 1** Sie übergeben den Rückgabewert in der Parameterliste.

## ReferenzAsParameter.cpp



```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3
4  void kreisflaeche(double durchmesser, double &flaeche) {
5      flaeche = M_PI * pow(durchmesser / 2, 2);
6      // Hier steht kein return !
7  }
8
9  int main(void) {
10     double wert = 5.0;
11     double flaeche = 0;
12     kreisflaeche(wert, flaeche);
13     std::cout << "Die Kreisfläche beträgt für d=" << wert << "[m] " <<
        flaeche << "[m²] \n";
14     return 0;
15 }
```

.....

**Variante 2** Für den Rückgabezeiger wird der Speicherplatz mit `new` dynamisch angelegt, aber Achtung: zu jedem new gehört ein `delete`.

## PointerInsteadOfReturnII.cpp



```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3
4  double* kreisflaeche(double durchmesser) {
5      double *flaeche = new double;
6      *flaeche = M_PI * pow(durchmesser / 2, 2);
7      return flaeche;
8  }
9
10 int main(void) {
11     double wert = 5.0;
12     double *flaeche;
13     flaeche=kreisflaeche(wert);
14     std::cout << "Die Kreisfläche beträgt für d=" << wert << "[m] " <<
        *flaeche << "[m²] \n";
15     delete flaeche;
16     return 0;
17 }
```

.....

**Variante 3** Sie geben den referenzierten Parameter zurück.

## ReferencedParameter.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  struct Foo {
4      int index;
5      double value;
6  };
7  std::ostream &operator<<(std::ostream &stream, const Foo &foo) {
8      stream << "Foo{index = " << foo.index << ", value = " << foo.value
9          ;
10     return stream;
11 }
12
13 int main(void) {
14     Foo a{0, 3.1415926};
15     std::cout << a << "\n";
16 }
```

.....

## Besonderheit Arrays

conversion.c



```
1  #include <iostream>
2  #include <cstdlib>
3
4  void printSizeOf(int intArray[]) {
5      std::cout << "sizeof of array as parameter: " << sizeof(intArray) <
        ;
6  }
7
8  void printLength(int intArray[]) {
9      std::cout << "Length of parameter: " << sizeof(intArray) / sizeof
        (intArray[0]) << "\n";
10 }
11
12 int main() {
13     int array[] = { 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 };
14
15     std::cout << "sizeof of array: " << sizeof(array) << "\n";
16     printSizeOf(array);
17
18     std::cout << "Length of array: " << sizeof(array) / sizeof(array[0])
        "\n";
19     printLength(array);
20
21     std::cout << "Size of int pointer: " << sizeof(int*) << "\n";
22 }
```

.....

## main-Funktion

In jedem Programm muss und darf nur eine `main`-Funktion geben. Diese Funktion wird beim Programmstart automatisch ausgeführt.

Definition der `main`-Funktion:

```
int main(void) {
    /*Anweisungen*/
}
```



```
int main(int argc, char *argv[]) {
    /*Anweisungen*/
}
```



```
}

```

Die Bezeichner `argc` und `argv` sind traditionell, können aber beliebig gewählt werden. `argc` ist die Anzahl der Argumente, die von den Benutzern des Programms in der Kommandozeile angegeben werden. Der `argc`-Parameter ist immer größer als oder gleich 1. `argv` ist ein Array von Befehlszeilenargumenten, wobei `argv[0]` das Programm selbst und `argv[argc]` immer NULL ist.

Im Beispiel wird die kompilierte Version von `mainArgumente.cpp` intern mit `./a.out 1 2 3 aus die Maus` aufgerufen.

#### mainArgumente.cpp

```
1 #include <iostream>
2
3 int main(int argc, char *argv[]) {
4     for (int i=0;i<argc;i++)
5         std::cout << argv[i] << " ";
6     return 0;
7 }
```

```
.....

```

Der integrale Rückgabewert stellt traditionell einen Statuswert da, welcher ausdrückt, ob das Programm ohne Probleme lief (0) oder Fehler aufgetreten sind (1, 2, 3...). Die genaue Bedeutung letzterer Werte ist dabei dem Entwickler überlassen.

## Beispiel des Tages



```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3  #include <iomanip>
4
5
6  double Mittelwert(int values[], int entries);
7  int Summe(int *values, int entries);
8  void Ausgabe(int *values, int entries);
9
10 double Mittelwert(int values[], int entries) {
11     double summe = Summe(values, entries);
12     return summe / entries;
13 }
14
15 int Summe(int values[], int entries) {
16     int summe = 0;
17     for (int i=0; i<entries; i++) {
18         summe += values[i];
19     }
20     return summe;
21 }
22
23 void Ausgabe(int values[], int entries) {
24     for (int i=0; i<entries; i++) {
25         std::cout << std::setw(2) << i << " ";
26     }
27     std::cout << "\n";
28     for (int i=0; i<entries; i++) {
29         std::cout << std::setw(2) << values[i] << " ";
30     }
31     std::cout << "\n";
32 }
33
34 int main(void) {
35     int a [] = {1, 2, 3, 3, 4, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 1, 2, 3, 3};
36     const int entries = sizeof(a)/sizeof(a[0]);
37     Ausgabe(a, entries);
38
39     int summe = Summe(a, entries);
40     double mittelwert = Mittelwert(a, entries);
41     std::cout << "Die Summe betraegt " << summe << ", der Mittelwert "
42         mittelwert << "\n";
43     return 0;
44 }
```

# Quiz

## Funktionen

### Funktionsdefinitionen

Wechen Rückgabewert liefert eine als `void` deklarierte Funktion?

- ☐ Ganzzahlen
- ☐ Fließkommazahlen
- ☐ Zeichenketten
- ☐ Arrays
- ☐ Es wird kein Wert zurückgegeben.

Welcher Datentyp wird automatisch als Rückgabewert ausgewählt, wenn Sie keinen Rückgabetypp angeben?

- ☐ `void`
- ☐ `int`
- ☐ `float`
- ☐ `double`
- ☐ `char`
- ☐ `boolean`

Muss die Parameterliste einer Funktionen wenigstens einen Parameter enthalten?

- ☐ Ja
- ☐ Nein

### Aufruf von Funktionen

Wodurch muss `[_____]` ersetzt werden, damit die Funktion `divi` ermittelt ob `a` ein Teiler von `b` ist? Die Lösung ist ohne Leerzeichen einzugeben.

```
#include <iostream>

bool divi(int x, int y) {
    if(x%y == 0)
        return true;
    else
        return false;
}

int main() {
    int a = 11;
    int b = 1001;
    bool bdiv = [_____]
    if (bdiv == 1)
        std::cout << a << " ist ein Teiler von " << b << "." << "\n";
    else
        std::cout << a << " ist kein Teiler von " << b << "." << "\n";
}
```



## Fehler

ist dieses Programm fehlerfrei?

```
#include <iostream>

int foo() {
    return 42;
}

int main(void) {
    int i = foo();
    return 0;
}
```





- ☐ Ja
- ☐ Nein

Ist dieses Programm fehlerfrei?

```
#include <iostream>

void foo() {
    return 42;
}

int main(void) {
    foo();
    return 0;
}
```



- ☐ Ja
- ☐ Nein

Welche Fehler liegen bei diesem Programm vor?

```
#include <iostream>

void foo(int index, float wert) {
    std::cout << "Index    - Wert\n";
    std::cout << index << "    - " << wert << "\n\n";
    return index;
}

int main(void) {
    float f = foo(6.5, 4);
    return 0;
}
```



- ☐ Datentypen der Parameter beim Aufruf und der Defintion stimmen nicht überein
- ☐ Rückgabewert ohne Definition des Rückgabetyps
- ☐ Anweisung nach dem `return` Schlüsselwort

## Funktionsdeklaration

Ersetzen Sie `[_____]` durch eine explizite Deklaration der Funktion `hw`.

```
#include <iostream>

[_____]

int main(void) {
    hw();
    return 0;
}

void hw(void) {
    std::cout << "Hello World!" << endl;
    return;
}
```



Mit welcher dieser Anweisungen kann eine Funktion aus einer anderen Quellcodedatei eingefügt werden?

- ☐ `extern int x(int y, bool z);`
- ☐ `import int x(int y, bool z);`
- ☐ `using int x(int y, bool z);`

## Parameterübergabe und Rückgabewerte

Ordnen Sie die Eigenschaften den entsprechenden Arten der Parameterübergabe zu.

<i>call-by-value</i>	<i>call-by-reference</i>	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ermöglicht mehrere Rückgabewerte
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Arbeitet mit einer Kopie der Variablen
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beeinflusst nicht den tatsächlichen Wert von Variablen in der <code>main</code>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beeinflusst den tatsächlichen Wert von Variablen in der <code>main</code>

Wie lautet die Ausgabe dieses Programms?

```
#include <iostream>

void f_a(int &variable) {
    variable++;
}

void f_b(int variable) {
    variable--;
}

void f_c(int &variable) {
    variable = 18;
}

int main(void) {
    int a = 0;
    f_a(a);
    f_c(a);
    f_b(a);
    f_b(a);
    f_a(a);
    std::cout << a;
    return 0;
}
```

Womit werden Array-Parameter übergeben?

- ☐ Referenz
- ☐ Zeiger

## Zeiger und Referenzen als Rückgabewerte

Wo liegt der Fehler im folgenden Programm?

```
#include <iostream>

int& doCalc(int &wert) {
    int a = wert++;
    return a;
}

int main(void) {
    int b = 0;
    std::cout << doCalc(b);
    return 0;
}
```

- ☐ Die mit `return` übergebene Referenz zeigt außerhalb der Funktion `doCalc` auf einen nicht existierenden Speicherplatz
- ☐ Referenzen dürfen nicht für die Rückgabe mit `return` verwendet werden

Für die Variable `volumen` soll der Speicherplatz dynamisch zur Verfügung gestellt werden. Ersetzen Sie `[_____]` um die notwendige Ergänzung der Anweisung.

```
#include <iostream>
#include <cmath>

double* kugelvolumen(double durchmesser) {
    double *volumen = [_____];
    *volumen = (4.0/3.0) * M_PI * pow(durchmesser / 2, 3);
    return volumen;
}
```

```

int main(void) {
    double wert = 5.0;
    double *volumen;
    volumen = kugelvolumen(wert);
    std::cout << "Das Kugelvolumen beträgt für d=" << wert << "[m] " << *volumen
        << "[m³] \n";
    delete volumen;
    return 0;
}

```

## main-Funktion

Beurteilen Sie ob folgende Aussagen wahr oder falsch sind.

Wahr	Falsch	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	In jedem Programm darf es nur eine (1) <code>main</code> -Funktion geben.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Solange alle Funktionen <code>void</code> zurückgeben darf es auch mehrere <code>main</code> -Funktionen geben.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<code>argc</code> wird als erstes Argument in der Befehlszeile übergeben und kann alle ganzzahligen positiven Werte grösser 0 annehmen.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<code>argv</code> ist ein Array von Befehlszeilenargumenten.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<code>argv</code> ist ein Array von Befehlszeilenargumenten.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<code>argv[0]</code> ist das Programm selbst.

Was ist `argv[argc]`?

- ☐ NULL-Zeiger
- ☐ Das letzte Argument in der Befehlszeile

Wie lautet die Ausgabe dieses Programms wenn die kompilierte Version des Programms intern mit `./a.out 3 2 1 Maus im Haus` aufgerufen wird?

```
#include <iostream>

int main(int argc, char *argv[]) {
    std::cout << argv[4];
    return 0;
}
```

