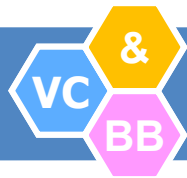


# NHẬP MÔN LẬP TRÌNH

HÀM (FUNCTION)





# Nội dung

1

**Khái niệm và cú pháp**

2

**Tầm vực**

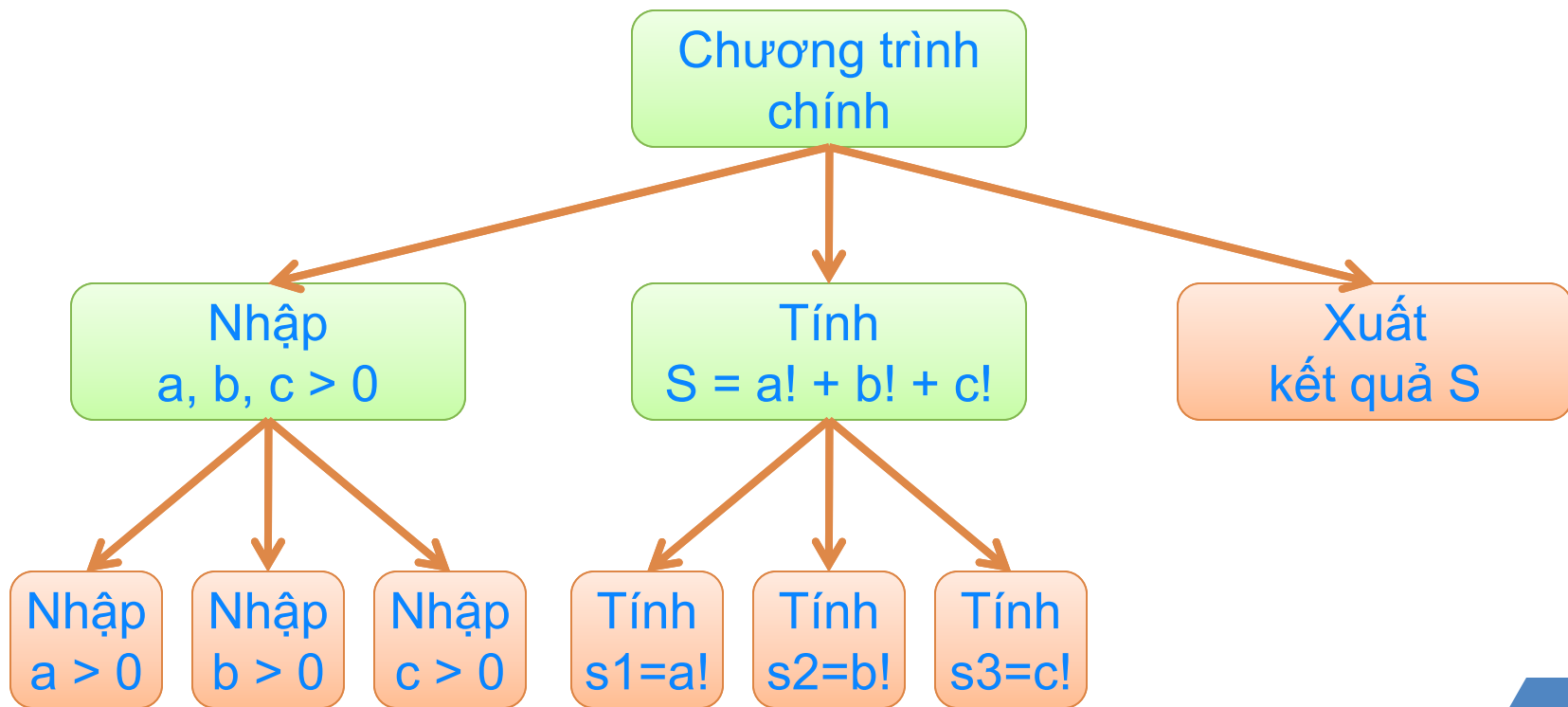
3

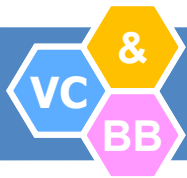
**Tham số và lời gọi hàm**

4

**Đệ quy**

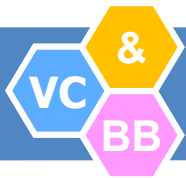
- ❖ Viết chương trình tính  $S = a! + b! + c!$  với  $a, b, c$  là 3 số nguyên dương nhập từ bàn phím.





# Đặt vấn đề

❖ 3 đoạn lệnh nhập  $a, b, c > 0$



# Đặt vấn đề

❖ 3 đoạn lệnh tính  $s1 = a!$ ,  $s2 = b!$ ,  $s3 = c!$

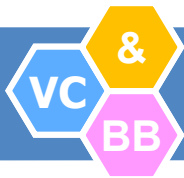
## ❖ Giải pháp => Viết 1 lần và sử dụng nhiều lần

- Đoạn lệnh nhập tổng quát, với  $n = a, b, c$

```
do {  
    printf("Nhap mot so nguyen duong: ");  
    scanf("%d", &n);  
} while (n <= 0);
```

- Đoạn lệnh tính giai thừa tổng quát,  $n = a, b, c$

```
{ Tính  $s = n! = 1 * 2 * ... * n$  }  
s = 1;  
for (i = 2; i <= n ; i++)  
    s = s * i;
```



## ❖ Khái niệm

- Một đoạn chương trình có tên, đầu vào và đầu ra.
- Có chức năng giải quyết một số vấn đề chuyên biệt cho chương trình chính.
- Được gọi nhiều lần với các tham số khác nhau.
- Được sử dụng khi có nhu cầu:
  - Tái sử dụng.
  - Sửa lỗi và cải tiến.



## ❖ Cú pháp

```
<kiểu trả về> <tên hàm> ([danh sách tham số])  
{  
    <các câu lệnh>  
    [return <giá trị>;]  
}
```

## ■ Trong đó

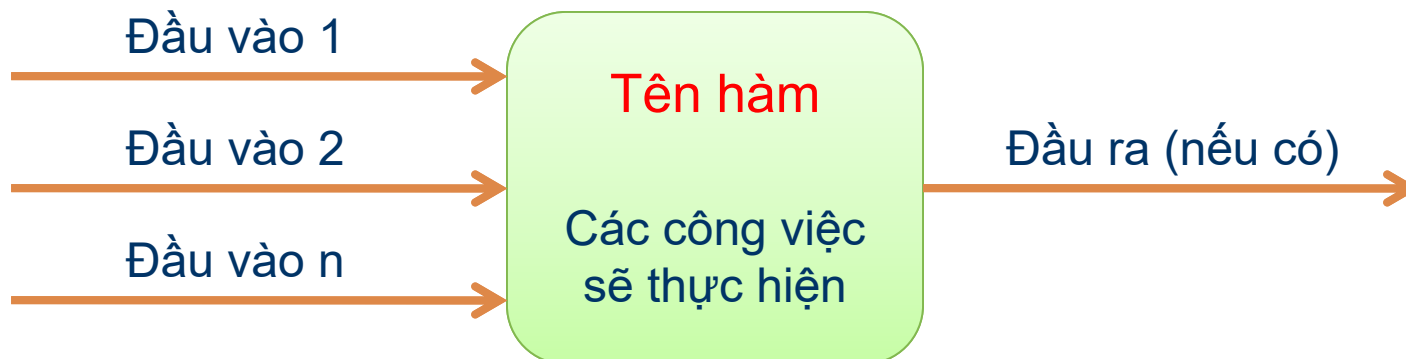
- <kiểu trả về> : kiểu bất kỳ của C (**char**, **int**, **long**, **float**,...). Nếu không trả về thì là **void**.
- <tên hàm>: theo quy tắc đặt tên định danh.
- <danh sách tham số> : **tham số hình thức đầu vào** giống khai báo biến, cách nhau bằng dấu ,
- <giá trị> : trả về cho hàm qua lệnh **return**.

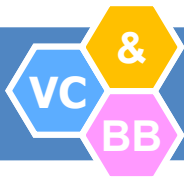


# Các bước viết hàm

❖ Cần xác định các thông tin sau đây:

- Tên hàm.
- Hàm sẽ thực hiện công việc gì.
- Các đầu vào (nếu có).
- Đầu ra (nếu có).

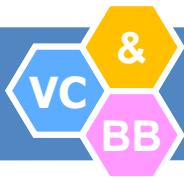




# Hàm

## ❖ Ví dụ 1

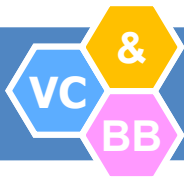
- **Tên hàm:** XuatTong
- **Công việc:** tính và xuất tổng 2 số nguyên
- **Đầu vào:** hai số nguyên  $x$  và  $y$
- **Đầu ra:** không có



# Hàm

## ❖ Ví dụ 2

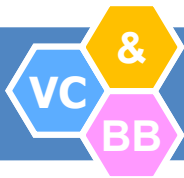
- **Tên hàm:** TinhTong
- **Công việc:** tính và trả về tổng 2 số nguyên
- **Đầu vào:** hai số nguyên  $x$  và  $y$
- **Đầu ra:** một số nguyên có giá trị  $x + y$



# Chương trình con - Function

## ❖ Ví dụ 3

- **Tên hàm:** NhapXuatTong
- **Công việc:** nhập và xuất tổng 2 số nguyên
- **Đầu vào:** không có
- **Đầu ra:** không có

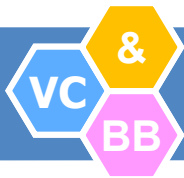


## ❖ Khái niệm

- Là phạm vi hiệu quả của biến và hàm.
- Biến:
  - **Toàn cục:** khai báo trong ngoài tất cả các hàm (kể cả hàm main) và có tác dụng lên toàn bộ chương trình.
  - **Cục bộ:** khai báo trong hàm hoặc khối { } và chỉ có tác dụng trong bản thân hàm hoặc khối đó (kể cả khối con nó). Biến cục bộ sẽ bị xóa khỏi bộ nhớ khi kết thúc khối khai báo nó.



```
int a;  
  
    int Ham1()  
    {  
        int a1;  
    }  
  
    int Ham2()  
    {  
        int a2;  
        {  
            int a21;  
        }  
    }  
  
    void main()  
    {  
        int a3;  
    }
```



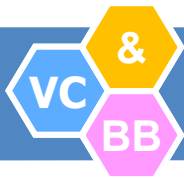
# Một số lưu ý

- ❖ Thông thường người ta thường đặt phần tiêu đề hàm/nguyên mẫu hàm (**prototype**) trên hàm main và phần định nghĩa hàm dưới hàm main.

```
void XuatTong(int x, int y)
{
    printf("%d cong %d bang %d", x, y, x + y);
}

void main()
{
    ...
}
```





# Các cách truyền đối số

## ❖ Truyền Giá trị (Call by Value)

- Truyền đối số cho hàm ở dạng giá trị.
- Có thể truyền hằng, biến, biểu thức nhưng hàm chỉ sẽ nhận giá trị.
- Được sử dụng khi không có nhu cầu thay đổi giá trị của tham số sau khi thực hiện hàm.

```
void TruyềnGiaTri ( )  
{  
    ...  
    ;  
}
```


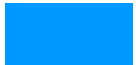


## ❖ Truyền Địa chỉ (Call by Address)

- Truyền đối số cho hàm ở dạng địa chỉ (con trỏ).
- Không được truyền giá trị cho tham số này.
- Được sử dụng khi có nhu cầu thay đổi giá trị của tham số sau khi thực hiện hàm.

```
void TruyềnDiaChi (          )  
{  
    ...  
             ;  
}
```

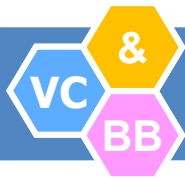
- ❖ Truyền Tham chiếu (Call by Reference) (C++)
  - Truyền đối số cho hàm ở dạng địa chỉ (con trỏ). Được bắt đầu bằng & trong khai báo.
  - Không được truyền giá trị cho tham số này.
  - Được sử dụng khi có nhu cầu thay đổi giá trị của tham số sau khi thực hiện hàm.

```
void TruyềnThamChieu (  )  
{  
    ...  
      
}
```

## ❖ Lưu ý

- Trong một hàm, các tham số có thể truyền theo nhiều cách.

```
void HonHop ( , )  
{  
    ...  
    x++;  
    y++;  
}
```



# Lưu ý khi truyền dữ liệu

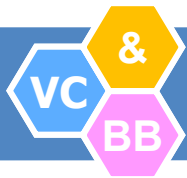
## ❖ Lưu ý

- Sử dụng tham chiếu là một cách để trả về giá trị cho chương trình.

## ❖ Cách thực hiện

- Gọi tên của hàm đồng thời truyền các đối số (hằng, biến, biểu thức) cho các tham số theo đúng thứ tự đã được khai báo trong hàm.
- Các biến hoặc trị này cách nhau bằng dấu ,
- Các đối số này được đặt trong cặp dấu ngoặc đơn ( )

<tên hàm> (<đối số 1>,... , <đối số n>);



# Lời gọi hàm

## ❖ Ví dụ

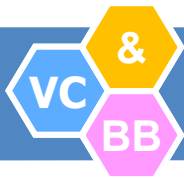
```
void main()  
{  
    int n = 9;
```

```
}
```



```
void main()
{
}

```



# Đệ quy

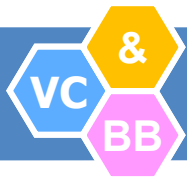
## ❖ Khái niệm

- Một chương trình con có thể gọi một chương trình con khác.
- Nếu **gọi chính nó** thì được gọi là sự đệ quy.
- **Số lần gọi này phải có giới hạn** (điểm dừng)

## ❖ Ví dụ

- Tính  $S(n) = n! = 1 * 2 * \dots * (n-1) * n$
- Ta thấy  $S(n) = S(n-1) * n$
- Vậy thay vì tính  $S(n)$  ta sẽ đi tính  $S(n-1)$
- Tương tự tính  $S(n-2), \dots, S(2), S(1), S(0) = 1$











# Đệ quy








## ❖ Ví dụ

## 5. Bài 4, 5, 6, 7, 8 trang 140-141 chương 8 (Câu lệnh điều kiện và rẽ nhánh)

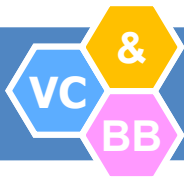
-  a. Viết hàm đổi một ký tự hoa sang ký tự thường.
-  b. Viết thủ tục giải phương trình bậc nhất.
-  c. Viết thủ tục giải phương trình bậc hai.
-  d. Viết hàm trả về giá trị nhỏ nhất của 4 số n
-  e. Viết thủ tục hoán vị hai số nguyên.
-  f. Viết thủ tục sắp xếp 4 số nguyên tăng dần



6. Bài tập 3 trang 155 chương 9 (Câu lệnh lặp). Hàm nhận vào một số nguyên dương  $n$  và thực hiện:

-  a. Trả về số đảo của số đó.
-  b. Có phải là số đối xứng (Trả về True/False)
-  c. Có phải là số chính phương.
-  d. Có phải là số nguyên tố.
-  e. Tổng các chữ số lẻ.
-  f. Tổng các chữ số nguyên tố.
-  g. Tổng các chữ số chính phương.





# Bài tập thực hành

7. Bài tập 4 trang 156 chương 9 (Câu lệnh lặp). Hàm nhận vào một số nguyên dương  $n$  và thực hiện:

 a.  $S = 1 + 2 + \dots + n$

 b.  $S = 1^2 + 2^2 + \dots + n^2$

 c.  $S = 1 + 1/2 + \dots + 1/n$

 d.  $S = 1 * 2 * \dots * n$

 e.  $S = 1! + 2! + \dots + n!$

8. Hàm trả về USCLN của 2 số nguyên.

9. In ra  $n$  phần tử của dãy Fibonacci.

