Слайд #1

Здравствуйте. Представляю вашему вниманию, презентацию на тему:

Салйд #2

Функция – это модуль кода, который всегда должен возвращать значение типа функции, например int sum(int a, int b) всегда будет возвращать интовое значение.

Если код нужно использовать несколько раз, то лучше всего его вывести в подпрограмму — функцию или процедуру. Это позволит значительно сократить объём кода.

Слайд #3

Всё, что происходит в функции, в ней же и остаётся. То есть функции могут работать только с теми значениями, которые в них передали.

Если переменная создаётся внутри какого-либо блока {}, то она будет доступна только в этом и во всех вложенных блоках; такие переменные называются **локальными.**

Если вы хотите, чтобы какая-нибудь переменная была доступна везде, то её нужно объявить за пределами каких-либо блоков; такие переменные называются **глобальными.**

Однако использовать глобальные переменные не рекомендуется, потому что вам будет сложно отслеживать изменения и влиять на результат работы программы. Единственное исключение — это константы, которые нужно делать глобальными, потому что они не меняются.

Слайд #4

Рассмотрим, что происходит, когда вы передаёте аргумент в функцию. Допустим, есть вот такой код.

Можно подумать, что в результате программы мы увидим число 505, но это неверно. Дело в том, что функции в качестве аргументов принимают не сами переменные, а их значения. То есть в sum () попала не ячейка памяти, а число 5, которое находилось в этой ячейке.