

# Función inline

---

Se conocen como **funciones inline** a las funciones que, al compilar, no son llamadas en el código objeto, sino *insertadas* en la sección del código donde se las llame.

## Concepto

---

Cuando escribimos el nombre de una función en un programa, por así decirlo "llamamos" a dicha función. Por lo tanto, nuestro programa ejecuta la función y sigue la ejecución del código. Esto sucede cuando la función se declara de una manera normal, pero cuando creamos la función y le especificamos que es de tipo inline, lo que sucede dentro de nuestro código es que, al ser compilado, la función se inserta como una copia en el mismo código fuente, en vez de llamar a la función.

## Ventajas

---

Teóricamente se tiene la idea de que las funciones de tipo inline tienen mayor rendimiento frente a las funciones que se usan normalmente, debido a que las primeras evitan usar la pila para pasar parámetros y evitan las instrucciones de salto y retorno.

## Desventajas

---

Debido a que el código se tiene que "copiar" cada vez que se llame a dicha función, el tamaño del ejecutable aumentará conforme el tamaño de la función de tipo inline crezca. Por ello, es recomendable usar este tipo de funciones cuando la función sea de un tamaño medio/pequeño ya que si la función es muy grande requerirá ser copiado en varias ocasiones generando así una posible lentitud en el programa.

---

Obtenido de «[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Función\\_inline&oldid=117485570](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Función_inline&oldid=117485570)»

---

Esta página se editó por última vez el 17 jul 2019 a las 17:05.

El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad. Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.