



# ALGORITMOS I

**Professores:**

**Adilso Nunes de Souza**

**Maikon Cismoski dos Santos**



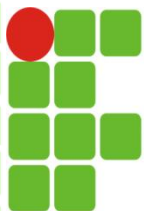
# ROTEIRO DA AULA

- Funções:
  - Conceitos
  - Execução
  - Passagem de parâmetro
  - Retorno de função



# CONCEITOS

- As sub-rotinas ou funções são úteis numa série de problemas relacionados a algoritmos, vamos utilizar funções para realizar uma 'quebra' do algoritmo em partes menores. A quebra será realizada de modo que cada função realize um pedaço do algoritmo a ser resolvido.
- Funções são subalgoritmos que podem ou não retornar um valor.



# CONCEITOS

- A definição de uma função deve ocorrer na área destinada as funções: após a definição das variáveis e antes do programa principal.
- Para que uma função seja definida, basta colocarmos o tipo de retorno (int, float, etc...) ou caso não retorne valores “void”, um nome para ela (por exemplo “calculo”) adicionado de um abre e fecha parênteses.



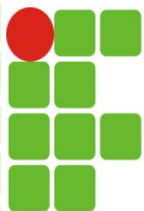
# CONCEITOS

- Após os parênteses deve-se incluir os delimitadores de inicio e fim de bloco, um abre chaves “{” e um fecha chaves “}”, respectivamente.
- Os comandos do subalgoritmo (função) devem ser colocados de forma análoga a um algoritmo.
- Na linguagem C++ não é necessário utilizar a definição function para identificar uma função.



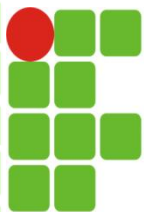
# IDENTIFICAÇÃO

- Para a definição dos nomes das funções deve-se seguir as regras dos identificadores e da mesma forma não podem haver nomes de funções repetidos. Os nomes das funções também não podem ser iguais a nomes de variáveis ou constantes. Um dos nomes que não podem ser usados é 'main' que dessa forma estaríamos nos referindo a parte principal do algoritmo.



# EXECUÇÃO

- Salienta-se que mesmo que se escreva as funções, o que comanda o algoritmo é o programa principal, dessa forma as funções devem ser **chamadas** pelo programa principal. Geralmente a chamada das funções é realizada no programa principal (que também pode ser considerado uma função), porém pode-se chamar uma função dentro de outra função, desde que a função que está sendo chamada tenha sido definida antes da função que a chamou.



# EXECUÇÃO

- Após a chamada para execução de uma função, o ponto de execução é deslocado para o primeiro comando da função (subalgoritmo) e segue executando sequencialmente, da mesma forma como um algoritmo. Ao alcançar o final da função, o ponto de execução volta para o comando subsequente da chamada da função.





# EXEMPLO

```
10  main()
11  {
12      calcula();
13  }
14
15  void calcula()
16  {
17      int n1 = 0, n2 = 0, soma = 0;
18      cout << "Informe o valor 1: ";
19      cin >> n1;
20
21      cout << "Informe o valor 2: ";
22      cin >> n2;
23
24      soma = n1 + n2;
25
26      cout << "A soma de " << n1 << " + " << n2 << ": " << soma << endl;
27  }
```

**Chamada da função**

**Variáveis locais**



# EXECUÇÃO

- Para chamar uma função basta colocar o nome da função seguido de abre e fecha parênteses.
- Ex.:  
*calcula();*
- Caso a função necessite de parâmetros de entrada os mesmos devem ser passados quando da chamada da função, escrevendo-os dentro dos parênteses na ordem que foram declarados na função.



# VARIÁVEIS

- Como já mencionado existem variáveis globais e locais, destaca-se a atenção durante o trabalho com funções sobre os dois tipo.
- As variáveis definidas na “área de definição de variáveis” de um algoritmo/programa, são consideradas globais. Elas são conhecidas em todas as partes e seu valor também pode ser verificado ou incluso em operações aritméticas nas diferentes partes do programa



# EXEMPLOS

```
6  using namespace std;
7
8  int n1 = 0, n2 = 0, soma = 0;
9
10 void calcula();
11
12 main()
13 {
14     calcula();
15 }
16
17 void calcula()
18 {
19     cout << "Informe o valor 1: ";
20     cin >> n1;
21
22     cout << "Informe o valor 2: ";
23     cin >> n2;
24
25     soma = n1 + n2;
26
27     cout << "A soma de " << n1 << " + " << n2 << ": " << soma << endl;
28 }
```

Variáveis globais

Protótipo da função



# VARIÁVEIS

- Ocasionalmente, uma variável é utilizada em apenas uma função, torna-se pouco cômodo deixar sua definição na área das globais. Para isto, podemos incluir uma nova seção de variáveis, logo após a declaração da função, definindo nela , as que serão usadas somente na função em questão. A estas variáveis, declaradas na parte interna de uma função, damos o nome de “variáveis locais”.



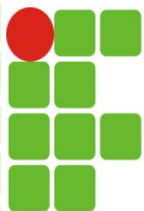
# VARIÁVEIS

## ■ Ex.

```
/* Comentário com a identificação do algoritmo/programa */  
int x, y;  
float r;  
  
calcula() {  
    int i, j, k;  
    float p;  
    ...  
    ...  
}
```

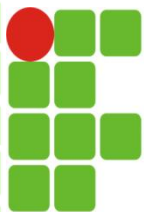
Variáveis globais, existem em todas as partes do programa

Variáveis locais, só existem dentro da função calcula()



# VARIÁVEIS

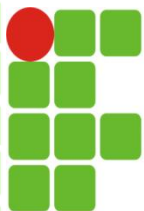
- Nenhuma relação existe entre uma variável local e uma global, ainda que definidas com o mesmo nome.
- É totalmente desaconselhável a definição de uma variável local com o mesmo nome de uma global, a fim de evitar confusão por parte do programador.
- O programa não faz confusão, porém o programador pode facilmente se confundir.



# VARIÁVEIS

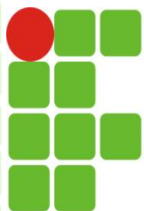
- A grande vantagem das variáveis locais é que o espaço de armazenamento destas na memória, só é efetivamente ocupado quando a função é executada.
- Ao final da execução, esse espaço é liberado para a memória livre. Com isso, os programas ficam mais “leves”, ou seja, ocupam menos memória.





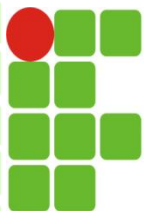
# PARÂMETROS

- A passagem de parâmetros é uma necessidade para a programação. Ela possibilita o reaproveitamento de código, de maneira a tornar o programa mais limpo, curto e fácil de entender.
- Nada mais é do que a chamada a uma função, estabelecendo valores iniciais dos dados que este subprograma manipula.
- Rotinas com passagem de parâmetros devem ser escritas sempre que um determinado “bloco de código” se repita.



# PARÂMETROS

- Quando uma função é definida para receber parâmetros, a chamada destes deve obrigatoriamente ser acompanhada dos valores dos argumentos, que devem ser passados na mesma ordem e na mesma sequência em que foram definidos.
- A mesma quantidade de parâmetros definidos deve ser passada na chamada da função, sob pena de erros de compilação.



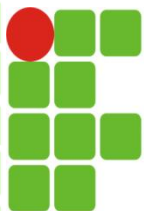
# PARÂMETROS

- Existem duas formas de passagem de parâmetro para funções, vamos estudar apenas uma nesta etapa:
- Passagem de parâmetro por valor:
  - Existe uma cópia dos valores das variáveis utilizadas na chamada da função para os parâmetros e não é ocupado a mesma posição na memória, por isso, modificações feitas nos parâmetros não alteram o valor das variáveis.



# EXEMPLO

```
8 void calcula(int a, int b);
9
10 main()
11 {
12     int n1 = 0, n2 = 0;
13     cout << "Informe o valor 1: ";
14     cin >> n1;
15
16     cout << "Informe o valor 2: ";
17     cin >> n2;
18
19     calcula(n1, n2);
20 }
21
22 void calcula(int a, int b)
23 {
24     int soma = 0;
25
26     soma = a + b;
27
28     cout << "A soma de " << a << " + " << b << ": " << soma << endl;
29 }
```



# PARÂMETROS

- Os parâmetros dentro de uma função são considerados variáveis locais, ou seja, só existem dentro dele próprio. Ainda por serem variáveis locais, os parâmetros não necessitam de uma definição prévia na área de definições de variáveis, e também não necessitam ser definidos como variáveis locais, porque a própria definição ao lado do nome da função se encarrega disso.



# RETORNO DA FUNÇÃO

- Nos exemplos anteriores a função voltava para o seu chamador quando sua chave de fechamento era encontrada.
- Muitas funções não necessitam chegar até a chave de fechamento para encerrar seu processamento, pois podem ter atingido seu objetivo antes de percorrer e executar todas as linhas, para encerrar e retornar a função podemos utilizar o comando ***return***.



# RETORNO DA FUNÇÃO

- O comando *return* pode ser utilizado de duas formas:
  - Uma que retorna um valor em funções que possuem tipo diferente de *void*
  - E a outra que não retorna qualquer valor, mas mesmo assim necessita interromper sua execução naquele momento.



# RETORNO DA FUNÇÃO

## ■ Função que retorna um valor:

```
6  using namespace std;
7
8  int calcula(int a, int b);
9
10 main()
11 {
12     int n1 = 0, n2 = 0;
13     cout << "Informe o valor 1: ";
14     cin >> n1;
15
16     cout << "Informe o valor 2: ";
17     cin >> n2;
18
19     cout << "A soma de " << n1 << " + " << n2 << ": " << calcula(n1, n2);
20 }
21
22 int calcula(int a, int b)
23 {
24     int soma = 0;
25     soma = a + b;
26     return soma;
27 }
```





# RETORNO DA FUNÇÃO

## ■ Função que retorna um valor:

```
6  using namespace std;
7
8  int calcula(int a, int b);
9
10 main()
11 {
12     int n1 = 0, n2 = 0;
13     cout << "Informe o valor 1: ";
14     cin >> n1;
15
16     cout << "Informe o valor 2: ";
17     cin >> n2;
18
19     cout << "A soma de " << n1 << " + " << n2 << ": " << calcula(n1, n2);
20 }
21
22 int calcula(int a, int b)
23 {
24     return a + b;
25 }
```



# RETORNO DA FUNÇÃO

## ■ Função que retorna um valor:

```
8 | int acha_maior(int a, int b);
9 |
10 | main()
11 | {
12 |     int n1 = 0, n2 = 0;
13 |     cout << "Informe o valor 1: ";
14 |     cin >> n1;
15 |
16 |     cout << "Informe o valor 2: ";
17 |     cin >> n2;
18 |
19 |     cout << "O maior valor informado foi: " << acha_maior(n1, n2);
20 | }
21 |
22 | int acha_maior(int a, int b)
23 | {
24 |     if(a > b)
25 |         return a;
26 |     else
27 |         return b;
28 | }
```



# RETORNO DA FUNÇÃO

- Uma função que retorna um valor deve ser declarada e especificar o tipo do valor retornado.
- O tipo de retorno deve ser compatível com o tipo de dados usado na instrução *return*.
- Caso o tipo não for compatível será gerado um erro em tempo de compilação do programa.



# RETORNO DA FUNÇÃO

## ■ Função que não retorna valor

```
8 void exp(int b, int e);
9
10 main()
11 {
12     setlocale(LC_ALL, "Portuguese");|
13     int base, expo;
14     cout << "Informe o valor da base: ";
15     cin >> base;
16     cout << "Informe o valor do expoente: ";
17     cin >> expo;
18     exp(base, expo);
19 }
20
21 void exp(int b, int e)
22 {
23     int i, res = 1;
24     if(e < 0)
25     {
26         cout << "Não e permitido expoente negativo";
27         return;
28     }
29     else
30     {
31         for(i = 0; i < e; i++)
32             res *= b;
33         cout << res;
34     }
35 }
```



# RETORNO DA FUNÇÃO

- Uma função poderá conter diversas vezes a instrução *return*. Assim que uma for encontrada, a função retorna e o restante do código é desprezado.
- No entanto fique atento para o fato de que ter muitos *return* pode desestruturar uma função e confundir seu significado ou mesmo dificultar a execução com determinados valores.



# REFERÊNCIAS

- FORBELLONE, André Luiz Villar. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2005.
- VILARIN, Gilvan. Algoritmos Programação para Iniciantes. Editora Ciência Moderna. Rio de Janeiro, 2004.
- MORAES, Paulo Sérgio. Curso Básico de Lógica de Programação. Centro de Computação – Unicamp, 2000.
- STEINMETZ, Ernesto H. R.; FONTES, Roberto Duarte Cartilha Lógica de Programação. Editora IFB, Brasília - DF, 2013.