

# CHAPTER

第五單元「函式」









# 1. 為什麼要使用函式?

當程式變得越來越複雜時,重複的程式碼會造成維護困難、可讀性降低,這時就需要「函式」來把重複的邏輯封裝成模組。

#### 使用時機:

- 同樣的邏輯會被使用多次(例如:輸出格式化文字、計算數值)
- 希望讓程式分段更清楚,便於除錯與修改



# 1. 為什麼要使用函式?

#### 舉例來說...

如果我們想要烤 餅乾, 我們需要不斷重 複右邊的步驟



但這樣太麻煩了, 有沒有更快的方式 呢?



送入烤箱



餅乾出爐!

# 1. 為什麼要使用函式?

現在有一台機器可以幫我們 一次完成中間的步驟

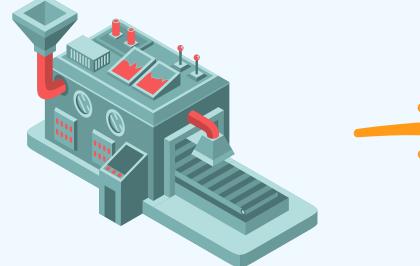
壓模 撒配料 送入烤箱

餅乾出爐!











像這樣可以把重複的動作(邏輯) 封裝成機器(模組)就稱為函式!

# 2. 定義與呼叫函式

#### 語法格式:

```
def 函式名稱():
# 要執行的程式
```

#### 範例:

```
def say_hello():
    print("Hello, Python!")
say_hello()
```

#### 注意事項:

- 定義函式使用 def 關鍵字
- 函式名稱後面要有括號()和冒號:
- 函式內的程式碼要縮排

## 3. 加入參數:讓函式更有彈性

#### 語法格式:

```
def greet(name):
    print("Hi,", name)

greet("吉多")
```

#### 使用參數的好處:

- 可以傳入不同的值,讓函式功能更強大
- 提高程式的可重用性

#### 但是,參數數量要匹配,否則會出現錯誤:

```
def greet(name):
    print("Hi", name)

greet() # ※ 會出錯,少了必要的參數
```



### 3. 加入參數:讓函式更有彈性

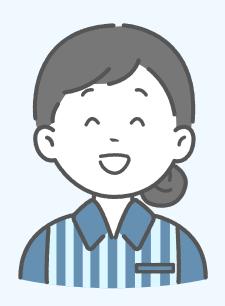
舉例來說...

如果函式是一間速食店,我 們需要告訴櫃台餐點名稱 (參數)

吉多點的薯條、雞塊和 可樂就是使用者提供的 不同參數! 我想要薯條、可樂、雞塊



一份薯條、可樂、雞塊馬上來!





# 3. 加入參數:讓函式更有彈性

但是如果吉多甚麼都不點 (不給參數),櫃檯就不知道 我們的需求(缺少參數),也 無法回應(輸出)

我想要... (他想要甚麼呢?)



# 4.使用 return 回傳結果

函式除了執行動作(例如印出東西),也可以「回傳」一個值,讓你在主程式中使用這個結果。

```
def square(x):
    return x * x
```

```
result = square(5)
print(result) # 25
```

#### **資為什麼要用 return?**

- 可以把值傳回來給主程式做更多運 算或判斷
- print() 是印出結果,而 return 是帶回結果

注意:return 一執行就會結束函式內部執行流程。



# 5. 多參數與運算實作

#### 函式可以有多個參數,搭配計算與邏輯處理:

```
def bmi(weight, height):
    return weight / (height ** 2)
print(bmi(70, 1.75)) # 22.86...
```

#### ፟ 小提醒:

- 寫函式時,參數的順序與意義要清楚,不然會導致誤判。
- 呼叫函式時的引數要對應正確順序!

# 6. 函式的命名與設計原則

#### 建議命名方式:

- 使用有意義的英文單字,並用小寫 + 底線分隔: calculate\_area、print\_info
- 避免使用 sum, list, input 等 Python 內建關鍵字!

#### 設計原則:

- 一個函式只做「一件事」: 單一職責原則 (Single Responsibility)
- 讓函式名稱能清楚說明它的用途
- 如果太長或做太多事情,應該拆成多個函式



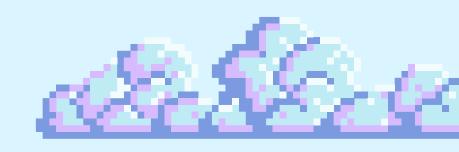


# 7. 常見錯誤與除錯技巧

錯誤	原因	解法
TypeError: greet() missing  1 required positional  argument	呼叫函式時少帶一個參數	確認定義與呼叫時參數數量相符
None 被當作回傳值	函式沒 return , 預設回傳 None	使用 return 傳回結果
呼叫函式但沒加小括號	忘了 () , 函式不會被執行	寫成 my_func() 而不是 my_func



準備好了嗎? 已經學會「函式」了嗎? 遇到困難記得找我求助喔~嘎嘎!





Let's GoGoGo!!!

