

深入理解C语言函数指针

示例1:



```
void myFun(int x); //声明也可写成: void myFun( int );
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    myFun(100); //一般的函数调用
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
void myFun(int x)
```

```
{
```

```
    printf("myFun: %d\n", x);
```

```
}
```



我们一开始只是从功能上或者说从数学意义上理解myFun这个函数，知道myFun函数名代表的是一个功能（或是说一段代码）。函数名到底又是什么东西呢？

函数指针变量

一个数据变量的内存地址可以存储在相应的指针变量中，函数的首地址也以存储在某个函数指针变量中。这样，我就可以通过这个函数指针变量来调用所指向的函数了。

在C系列语言中，任何一个变量，总是要先声明，之后才能使用的。函数指针变量也应该要先声明。

函数指针变量的声明：

`void (*funP)(int) ;` //声明一个指向同样参数、返回值的函数指针变量。

(整个函数指针变量的声明格式如同函数myFun的声明处一样，只不过——我们把myFun改成(*funP)而已，这样就有了一个能指向myFun函数的指针了。当然，这个funP指针变量也可以指向所有其它具有相同参数及返回值的函数。)

示例2：



```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
void (*funP) (int); //声明也可写成void(*funP) (int x), 但习惯上一般不这样。
```

```
void (*funA) (int);
```

```
void myFun (int x); //声明也可写成: void myFun( int );
```

```
int main ()
```

```
{
```

```
    //一般的函数调用
```

```
    myFun (100);
```

```
    //myFun与funP的类型关系类似于int 与int *的关系。
```

```
    funP=&myFun; //将myFun函数的地址赋给funP变量
```

```
    (*funP) (200); //通过函数指针变量来调用函数
```

```
    //myFun与funA的类型关系类似于int 与int 的关系。
```

```
    funA=myFun;
```

```
    funA (300);
```

```
    //三个貌似错乱的调用
```

```
    funP (400);
```

```
    (*funA) (600);
```

```
    (*myFun) (1000);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
void myFun (int x)
```

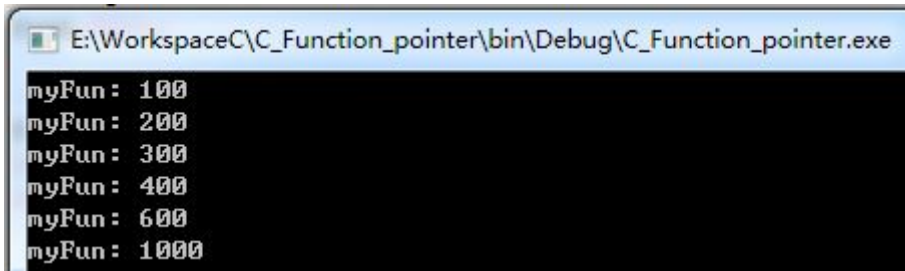
```
{
```

```
    printf("myFun: %d\n",x);
```

```
}
```



输出：



```
E:\WorkspaceC\C_Function_pointer\bin\Debug\C_Function_pointer.exe
myFun: 100
myFun: 200
myFun: 300
myFun: 400
myFun: 600
myFun: 1000
```

总结：

- 1、其实，myFun的函数名与funP、funA函数指针都是一样的，即都是**函数指针**。
myFun函数名是一个**函数指针常量**，而funP、funA是**函数指针变量**，这是它们的关系。
- 2、但函数名调用如果都得如(*myFun)(10)这样，那书写与读起来都是不方便和不习惯的。所以C语言的设计者们才会设计成又可允许myFun(10)这种形式地调用（这样方便多了，并与数学中的函数形式一样）。
- 3、为了统一调用方式，funP函数指针变量也可以funP(10)的形式来调用。
- 4、赋值时，可以写成funP=&myFun形式，也可以写成funP=myFun。
- 5、但是在声明时，void myFun(int)不能写成void (*myFun)(int)。void (*funP)(int)不能写成void funP(int)。
- 6、函数指针变量也可以存入一个数组内。数组的声明方法：int (*fArray[10]) (int);

示例3



```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void (*funP) (int);
void (*funA) (int);
void myFun (int x);
int main()
{
    funP=&myFun;
    //深入理解
    printf("sizeof(myFun)=%d\n", sizeof(myFun));
    printf("sizeof(funP)=%d\n", sizeof(funP));
    printf("myFun\t 0x%p=0x%p\n", &myFun, myFun);
    printf("funP\t 0x%p=0x%p\n", &funP, funP);
    printf("funA\t 0x%p=0x%p\n", &funA, funA);
    return 0;
}
```

```
void myFun (int x)
{
    printf("myFun: %d\n", x);
}
```



输出:

```
E:\WorkspaceC\C_Function_pointer\bin\Debug\C_Function_pointer.exe
sizeof(myFun)=1
sizeof(funP)=4
myFun      0x004013D1=0x004013D1
funP       0x00405054=0x004013D1
funA       0x00405050=0x00000000
```

总结:

- 1、函数指针变量跟普通的指针一样在32位系统下大小都为4。但是函数指针常量的大小为1。
- 2、函数指针变量和函数指针常量存储在内存的不同位置。
- 3、为负值的函数指针变量（全局）的值为0。

函数指针作为某个函数的参数

既然函数指针变量是一个变量，当然也可以作为某个函数的参数来使用的。

示例:



```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

typedef void(*FunType) (int);
//前加一个typedef关键字，这样就定义一个名为FunType函数指针类型，而不是一个FunType变量。
//形式同 typedef int* PINT;
void myFun (int x);
void hisFun (int x);
void herFun (int x);
void callFun (FunType fp, int x);
int main()
{
    callFun (myFun, 100); //传入函数指针常量，作为回调函数
    callFun (hisFun, 200);
    callFun (herFun, 300);
}
```

```

    return 0;
}

void callFun(FunType fp, int x)
{
    fp(x); //通过fp的指针执行传递进来的函数, 注意fp所指的函数有一个参数
}

void myFun(int x)
{
    printf("myFun: %d\n", x);
}

void hisFun(int x)
{
    printf("hisFun: %d\n", x);
}

void herFun(int x)
{
    printf("herFun: %d\n", x);
}

```



输出:

```

E:\WorkspaceC\C_Function_pointer\bin\Debug\C_Function_pointer.exe
myFun: 100
hisFun: 200
herFun: 300

```