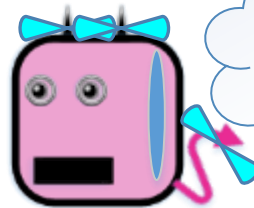


# 函数function

函数就是function，function就是函数



老师函数有什么作用？



呀，老师好腹黑？！



作用可大了！想干什么干什么！我  
是不有点腹黑？！

马农骑士@朱朱

[manongqishi@163.com](mailto:manongqishi@163.com), 关注博客manongqishi

## 函数定义

1

现在，跟老师一起朗读！

又不是语文课，更不会英语，  
还朗读！

学习程序也要朗读啊！有艺  
术风！

2

函数是function！！

函数是function,读

3

function是函数,读！！

function是函数,读！

4

不是一个意思啊，真是傻又一  
样啊！

马农骑士@朱朱

## 函数定义

1

由于函数是个比较简单的所以  
记住这两句话就可以了！

老师还真是懒省事啊！

是这么easy?

2

函数的定义，还是要说一下的！

```
function functionName(arg, arg,.....)
```

3

function

函数定义关键字

functionName

函数名称

arg

参数名称

参数可以很多，但是不是越多越好！

4

现在老师定义一个相加的函数,返回相加值！

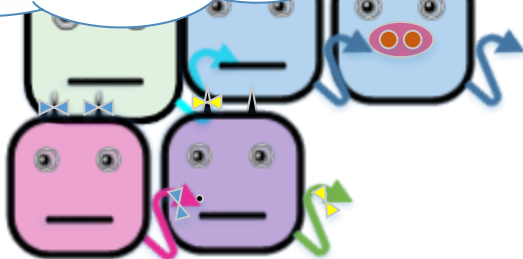
```
function add(s1,s2)
{
    var result= s1 + s2;
    return result;
}
```

马农骑士@朱朱

1



哦哦



函数的返回值是可以有，也可以没有的，函数的参数也可以没有的！

2



可以定义这样一个函数！这只是一个演示说明问题，这样的函数也没多大的作用！

```
function add()  
{  
    var result= 1 + 2;  
}
```

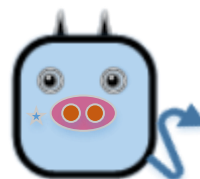
3



当函数能取到组件里的数据，也能修改组件里的数据的时候这样的函数就有意义了！

这里就不举例了！

4

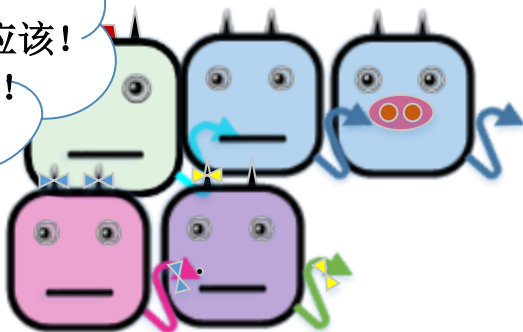


函数的关键字为**function**,函数的参数不需要定义类型，直接写参数名称，是个**var**类型！soeasy我都可以当老师了！

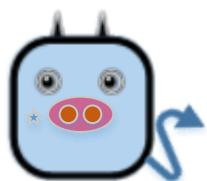
## 函数调用

1

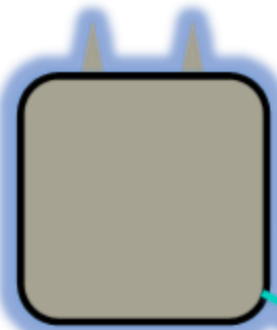
生成一个函数你们都会了，应该！  
现在那就说说怎么调用吧！



2



这个也该是soeasy!不要小瞧我，不要那我的智商跟你们比



猪猪同学想法很对啊！直接输入函数的名括号，里边是参数！呵呵

```
import QtQuick 2.0
```

```
Item
```

```
{
```

```
    id : root
```

```
    width: 200
```

```
    height: 200
```

```
    Rectangle {
```

```
        id: teacher
```

```
        width: 80
```

```
        height: 80
```

```
        color: "red"
```

```
        MouseArea{
```

```
            anchors.fill: parent
```

```
            onClicked: {
```

```
                var res = add(2,3)
```

```
                console.log(res)
```

```
            }
```

```
        }
```

```
    }
```

```
    function add(s1,s2)
```

```
    {
```

```
        var result = s1+ s2;
```

```
        return result;
```

```
    }
```

```
}
```

调用函数

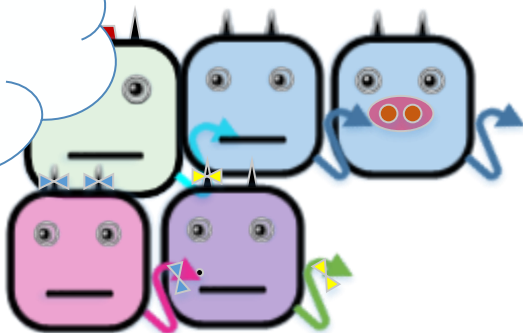
打印结果

返回结果

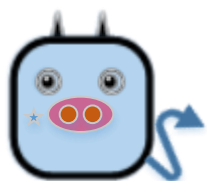
马农骑士@朱朱

1

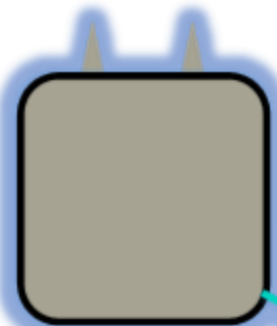
变换一种调用方法!



2



老师真的很easy,我全明白了啊!



是吧, 老师我是不会打诳语的!

import QtQuick 2.0

Item

{

id : root

width: 200

height: 200

Rectangle {

id: teacher

width: 80

height: 80

color: "red"

MouseArea{

anchors.fill: parent

onClicked: {

**var res = root.add(2,3)**

console.log(res)

}

}

}

function add(s1,s2)

{

var result = s1+ s2;

return result;

}

}

调用函数

由于add函数是属于  
于root下的函数，  
调用root的函数，  
加上root前缀

马农骑士@朱朱

1



??? ?

运算符

=

==

===

这三个=号是什么  
龟? 程序员真会玩!  
只有问老师了!

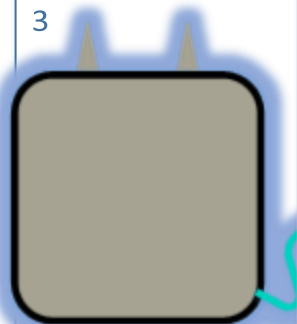
2



还有老师来答疑解惑啊! 一个=是赋值,  
两个== 是等于, 那个三个等号  
=== 是全等!

还有老师来答疑解惑啊! 一个=是赋值,  
两个== 是等于, 那个三个等号  
=== 是全等! 下边举个例子说明!

3



function compare()

{

var s1= 5;

var s2= "5";

if(s1 == s2)

{ console.log("1") }

else

{ console.log("0") }

if(s1 === s2)

{ console.log("ture") }

else

{ console.log("false") }

}

4



```
var s1= 5;
var s2= "5";
console.log(s1 == s2);
console.log(s1 === s2);
```

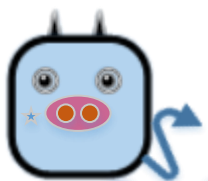
从结果来看对于5和“5”对比判断的结果是不一样的, ==只判断值是否一样, 对比的过程中会进行类型的转换;===要求类型和值相同才为true,不进行类型的转换!

你们是否联想到了变量定义是有  
**var**前缀

朱朱



1

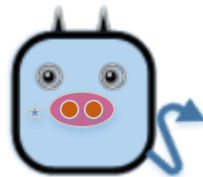


老师函数有什么作用！



这就要老师给你下个定义！函数就是完成一定功能，能完成你想要的输入到输出的变换！

2



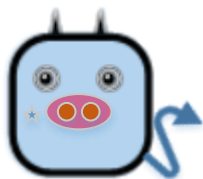
好高深啊，是不是说我给个输入就写好函数就可以得到一个结果！



理论上说是这样的，只要你函数写的对！

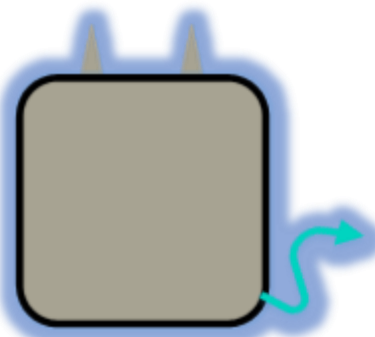
3

老湿你快来看看我写了一个将纸变为钱的函数，哪里不对啊！



```
function paperToMoney(paper)
{
  var money
  money = paper
  return money
}
```

4



年轻人能不能想点正常的！