

## FUNZIONI

---

- Spesso può essere utile avere la possibilità di costruire nuove istruzioni che risolvano parti specifiche di un problema.
- Una *funzione* permette di
  - *dare un nome a una espressione*
  - *rendendola parametrica*

**Esempi** (pseudo-C):

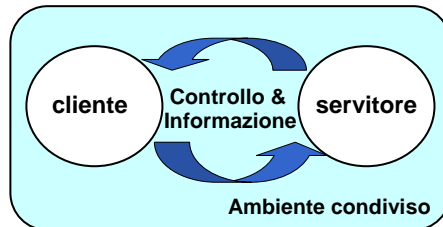
```
float f(){ 2 + 3 * sin(0.75); }  
float f1(int x) {  
    2 + x * sin(0.75); }
```

## FUNZIONI COME COMPONENTI SW

---

- Una *funzione* è un *componente software* che cattura l'idea matematica di funzione
  - molti possibili ingressi  
(che *non vengono modificati!*)
  - una sola uscita (il risultato)
- Una funzione
  - riceve dati di ingresso in corrispondenza ai *parametri*
  - ha come corpo una *espressione*, la cui valutazione fornisce un risultato
  - denota un valore in corrispondenza al suo *nome*

## MODELLO CLIENTE/SERVITORE



### Servitore:

- un qualunque ente computazionale capace di **nascondere la propria organizzazione interna**
- **presentando ai clienti una precisa *interfaccia*** per lo scambio di informazioni.

### Cliente:

- qualunque ente in grado di **invocare uno o più servitori** per svolgere il proprio compito.

## MODELLO CLIENTE/SERVITORE

Un servitore può

- servire *molti clienti* oppure costituire la risorsa privata di uno *specifico cliente*
  - in particolare: può servire un cliente alla volta, *in sequenza*, oppure più clienti per volta, *in parallelo*
- *trasformarsi a sua volta in cliente*, invocando altri servitori o anche *se stesso*.

## COMUNICAZIONE CLIENTE/SERVITORE

---

- Lo scambio di informazioni tra un cliente e un servitore può avvenire
  - in *modo esplicito* tramite le *interfacce* stabilite dal servitore
  - in *modo implicito* tramite *aree-dati* accessibili ad entrambi, ossia l'ambiente condiviso.

## FUNZIONI COME SERVITORI

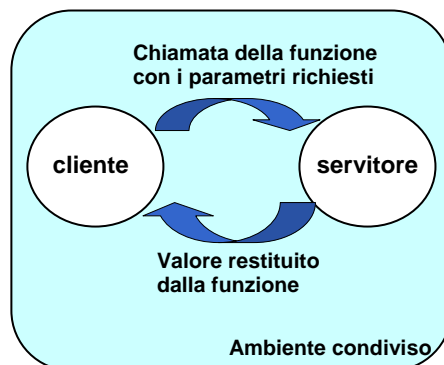
---

- Una funzione è un servitore
  - che serve *un cliente per volta*
  - che *può trasformarsi in cliente invocando altre funzioni o se stessa*
- Una funzione è un *servitore dotato di nome* che incapsula le istruzioni che realizzano un certo *servizio*.
- Il cliente chiede al servitore di svolgere il servizio
  - chiamando tale servitore (per nome)
  - *fornendogli le necessarie informazioni*
- Nel caso di una funzione, cliente e servitore comunicano mediante *l'interfaccia* della funzione.

## INTERFACCIA DI UNA FUNZIONE

- L'*interfaccia* (o firma o *signature*) di una funzione comprende
  - *nome della funzione*
  - *lista dei parametri*
  - *tipo del valore da essa denotato*
- *Esplícita il contratto di servizio* fra cliente e servitore.
- Cliente e servitore comunicano quindi mediante
  - i *parametri* trasmessi dal cliente al servitore all'atto della chiamata (direzione: dal cliente al servitore)
  - il *valore restituito* dal servitore al cliente direzione: dal servitore al cliente)

## INTERFACCIA DI UNA FUNZIONE



## ESEMPIO

---

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

- Il simbolo **max** denota il nome della funzione
- Le variabili intere **x** e **y** sono i parametri della funzione
- Il valore restituito è un intero `int` .

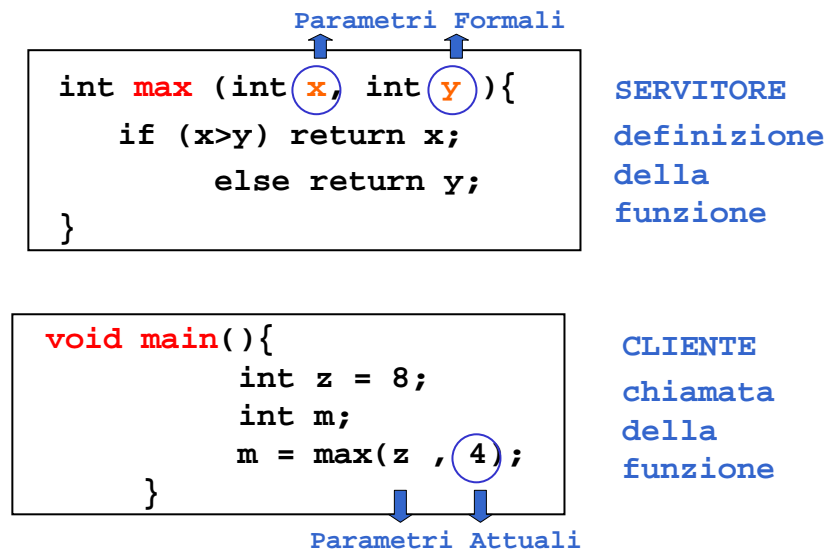
## COMUNICAZIONE CLIENTE/SERVITORE

---

Il cliente passa informazioni al servitore mediante una serie di parametri attuali.

- Parametri formali:
  - sono specificati nella *dichiarazione* del servitore
  - esplicitano *il contratto* fra servitore e cliente
  - indicano *cosa il servitore si aspetta dal cliente*
- Parametri attuali:
  - sono *trasmessi dal cliente all'atto della chiamata*
  - devono corrispondere ai parametri formali  
in numero, posizione e tipo

## ESEMPIO



## COMUNICAZIONE CLIENTE/SERVITORE

- Legame tra parametri attuali e parametri formali: effettuato *al momento della chiamata*, in modo dinamico.

Tale legame:

- vale solo per l'invocazione corrente
- vale solo per la durata della funzione.

## ESEMPIO

Parametri Formali

```
int max (int x, int y){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m1 = max(z,4);  
    m2 = max(5,z);  
}
```

All'atto di questa chiamata della funzione si effettua un legame tra

x e z  
y e 4

## ESEMPIO

Parametri Formali

```
int max (int x, int y){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m1, m2;  
    m1 = max(z,4);  
    m2 = max(5,z);  
}
```

All'atto di questa chiamata della funzione si effettua un legame tra

x e 5  
y e z

## INFORMATION HIDING

- La *struttura interna* (corpo) di una funzione è *completamente inaccessibile dall'esterno*.
- Così facendo si garantisce *protezione dell'informazione* (*information hiding*)
- Una funzione è accessibile SOLO attraverso la sua interfaccia.

## DEFINIZIONE DI FUNZIONE

```
<definizione-di-funzione> ::=  
<tipoValore> <nome>(<parametri-formali>)  
{  
  <corpo> →  
}
```

La forma base è  
**return <espressione> ;**

**<parametri-formali>**


- o una **lista vuota**: **void**
- o una **lista di variabili** (separate da virgole) *visibili solo entro il corpo della funzione*.

**<tipoValore>**

- deve coincidere con il tipo del valore risultato della funzione



## DEFINIZIONE DI FUNZIONE

```
<definizione-di-funzione> ::=  
<tipoValore> <nome>(<parametri-formali>)  
{  
  <corpo> 

La forma base è  
return <espressione> ;

  
}
```

- Nella parte **corpo** possono essere presenti definizioni e/o dichiarazioni locali (*parte dichiarazioni*) e un insieme di istruzioni (*parte istruzioni*).
- I dati riferiti nel corpo possono essere **costanti**, **variabili**, oppure **parametri formali**.
- All'interno del corpo, i parametri formali vengono trattati come variabili.

## FUNZIONI COME COMPONENTI SW: *NASCITA E MORTE*

- All'atto della chiamata, *l'esecuzione del cliente viene sospesa e il controllo passa al servitore.*
- Il servitore "vive" solo per il tempo necessario a svolgere il servizio.
- Al termine, il servitore "muore", e *l'esecuzione torna al cliente.*

## CHIAMATA DI FUNZIONE

- La chiamata di funzione è un'espressione della forma

`<nomefunzione> ( <parametri-attuali> )`

dove:

`<parametri-attuali> ::=`  
`[ <espressione> ] { , <espressione> }`

## ESEMPIO

Parametri Formali

```
int max (int x, int y) {  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

SERVITORE  
definizione  
della  
funzione

```
void main() {  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(z , 4);  
}
```

CLIENTE  
chiamata  
della  
funzione

Parametri Attuali

## RISULTATO DI UNA FUNZIONE

- L'istruzione `return` provoca la restituzione del controllo al cliente, unitamente al valore dell'espressione che la segue.
- Eventuali istruzioni successive alla `return` *non saranno mai eseguite!*

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

## ESEMPIO

Parametri Formali

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

SERVITORE  
definizione  
della  
funzione

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(z , 4);  
}
```

CLIENTE  
chiamata  
della  
funzione

Risultato

## BINDING & ENVIRONMENT

• `return x;` ➡ devo sapere cosa denota il simbolo `x`

- La conoscenza di cosa un simbolo denota viene espressa da una *legame* (*binding*) tra il simbolo e uno o più attributi.
- L'insieme dei *binding* validi in (un certo punto di) un programma si chiama *environment*.

## ESEMPIO

```
void main(){
    int z = 8;
    int y, m;
    y = 5
    m = max(z,y);
}
```

- In questo *environment* il simbolo `z` è legato al valore 8 tramite l'inizializzazione, mentre il simbolo `y` è legato al valore 5. Pertanto i parametri di cui la funzione `max` ha bisogno per calcolare il risultato sono noti all'atto dell'invocazione della funzione

## ESEMPIO

---

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int y, m;  
    m = max(z,y);  
}
```

- In questo *environment* il simbolo **z** è legato al valore 8 tramite l'inizializzazione, mentre il simbolo **y** non è legato ad alcun valore. Pertanto i parametri di cui la funzione **max** ha bisogno per calcolare il risultato NON sono noti all'atto dell'invocazione della funzione e la funzione non può essere valutata correttamente

## REGOLE DI VISIBILITA'

---

- Tutte le occorrenze di un nome nel testo di un programma a cui si applica un dato *binding* si dicono essere entro la stessa *portata* o *scope* del binding.
- Le regole in base a cui si stabilisce la *portata* di un binding si dicono *regole di visibilità* o *scope rules*.

## ESEMPIO

- Il servitore...

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

- ... e un possibile cliente:

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(2*z,13);  
}
```

## ESEMPIO

- Il servitore...

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

- ... e un possibile cliente:

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(2*z,13);  
}
```

*Valutazione del simbolo z  
nell'environment corrente  
z vale 8*

## ESEMPIO

- Il servitore...

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

- ... e un possibile cliente:

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(2*z,13);  
}
```

*Calcolo dell'espressione  
2\*z nell'environment  
corrente*

*2\*z vale 16*

## ESEMPIO

- Il servitore...

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

- ... e un possibile cliente:

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(2*z,13);  
}
```

*Invocazione della  
chiamata a max con  
parametri attuali 16 e 13  
IL CONTROLLO PASSA  
AL SERVITORE*

## ESEMPIO

- Il servitore...

```
int max (int x, int y ) {  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

*Viene effettuato il  
legame dei parametri  
formali x e y con quelli  
attuali 16 e 13.*

**INIZIA L'ESECUZIONE  
DEL SERVITORE**

- ... e un possibile cliente:

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(2*z,13);  
}
```

## ESEMPIO

- Il servitore...

```
int max (int x, int y ) {  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

*Viene valutata  
l'istruzione  
condizionale ( $16 > 13$ )  
che nell'environment  
corrente e' vera.  
Pertanto si sceglie la  
strada*

**return x**

- ... e un possibile cliente:

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(2*z,13);  
}
```



## ESEMPIO

- Il servitore...

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

*Il valore 16 viene  
restituito al cliente.*

**IL SERVITORE  
TERMINA E IL  
CONTROLLO PASSA  
AL CLIENTE.**

- ... e un possibile cliente:

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(2*z,13);  
}
```

*NOTA: i binding di x e y  
vengono distrutti*

## ESEMPIO

- Il servitore...

```
int max (int x, int y ){  
    if (x>y) return x;  
    else return y;  
}
```

- ... e un possibile cliente:

```
void main(){  
    int z = 8;  
    int m;  
    m = max(2*z,13);  
}
```

*Il valore restituito (16)  
viene assegnato alla  
variabile m  
nell'environment del  
cliente.*

## RIASSUMENDO...

---

All'atto dell'invocazione di una funzione:

- si crea una *nuova attivazione (istanza) del servitore*
- si alloca la memoria per i parametri (e le eventuali variabili locali)
- si trasferiscono i parametri al servitore
- si trasferisce il controllo al servitore
- si esegue il codice della funzione.

## PASSAGGIO DEI PARAMETRI

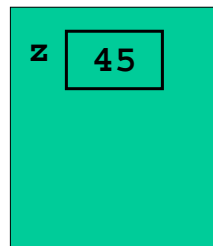
---

In generale, un parametro può essere trasferito dal cliente al servitore:

- **per valore o copia (*by value*)**
  - si trasferisce il valore del parametro attuale
- **per riferimento (*by reference*)**
  - si trasferisce un riferimento al parametro attuale

## PASSAGGIO PER VALORE

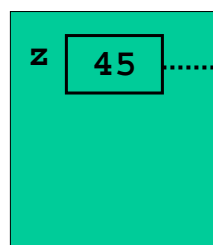
- si trasferisce una copia del valore del parametro attuale



cliente

## PASSAGGIO PER VALORE

- si trasferisce una copia del valore del parametro attuale



cliente

*copia*



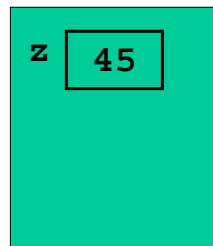
servitore

*valore  
(copiato)  
di z*

*Ogni azione  
fatta su w  
è locale  
al servitore*

## PASSAGGIO PER RIFERIMENTO

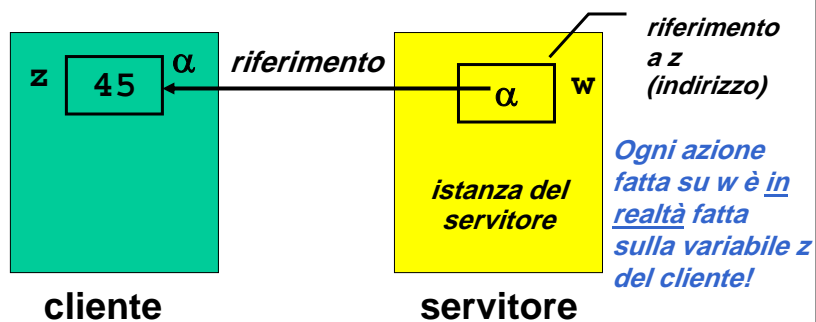
- si trasferisce un riferimento al parametro attuale



cliente

## PASSAGGIO PER RIFERIMENTO

- si trasferisce un riferimento al parametro attuale



## PASSAGGIO DEI PARAMETRI IN C

---

In C, i parametri sono trasferiti sempre e solo per valore (*by value*)

- si trasferisce una copia del parametro attuale, non l'originale!
- tale copia è *strettamente privata e locale a quel servitore*
- il servitore potrebbe quindi alterare il valore ricevuto, *senza che ciò abbia alcun impatto sul cliente*

## PASSAGGIO DEI PARAMETRI IN C

---

In C, i parametri sono trasferiti sempre e solo per valore (*by value*)

### Conseguenza:

- è impossibile usare un parametro per *trasferire informazioni verso il cliente*
- per trasferire un'informazione al cliente si sfrutta il *valore di ritorno* della funzione

## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

---

- Definizione formale:

$$|x|: \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{N}$$

$ x $ vale $x$	se $x \geq 0$
$ x $ vale $-x$	se $x < 0$

- Codifica sotto forma di funzione C:

```
int valAss(int x) {  
    if (x<0) return -x;  
    else return x;  
}
```

## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

---

- Servitore

```
int valAss(int x) {  
    if (x<0) return -x;  
    else return x;  
}
```

- Cliente

```
void main(){  
    int absz, z = -87;  
    absz = valAss(z);  
    printf("%d", z);  
}
```

## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

- **Servitore**

```
int valAss(int x) {  
    if (x<0) return -x;  
    else return x;  
}
```

*Quando valAss(z) viene chiamata, il valore attuale di z, valutato nell'environment corrente (-87), viene copiato e passato a valAss.*

- **Cliente**

```
void main(){  
    int absz, z = -87;  
    absz = valAss(z);  
    printf("%d", z);  
}
```

## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

- **Servitore**

```
int valAss(int x) {  
    if (x<0) return -x;  
    else return x;  
}
```

*valAss riceve quindi una copia del valore -87 e la lega al simbolo x. Poi si valuta l'istruzione condizionale, e si restituisce il valore 87.*

- **Cliente**

```
void main(){  
    int absz, z = -87;  
    absz = valAss(z);  
    printf("%d", z);  
}
```

## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

- **Servitore**

```
int valAss(int x) {  
    if (x<0) return -x;  
    else return x;  
}
```

*Il valore restituito viene  
assegnato a absz*

- **Cliente**

```
void main(){  
    int absz, z = -87;  
    absz = valAss(z);  
    printf("%d", z);  
}
```

## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

- **Servitore: modifica**

```
int valAss(int x) {  
    if (x<0) x = -x;  
    return x;  
}
```

*Se x e' negativo viene  
MODIFICATO il suo valore  
nella controparte positiva.  
Poi la funzione torna x*

- **Cliente**

```
void main(){  
    int absz, z = -87;  
    absz = valAss(z);  
    printf("%d", z);  
}
```



## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

- **Servitore: modifica**

```
int valAss(int x) {  
    if (x < 0) x = -x;  
    return x;  
}
```

x -87

*Quando valAss(z) viene chiamata, il valore attuale di z, valutato nell'environment corrente (-87), viene copiato e passato a valAss. Quindi x vale -87*

- **Cliente**

```
void main() {  
    int absz, z = -87;  
    absz = valAss(z);  
    printf("%d", z);  
}
```

## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

- **Servitore: modifica**

```
int valAss(int x) {  
    if (x < 0) x = -x;  
    return x;  
}
```

x ~~-87~~ 87

*valAss restituisce il valore 87 che viene assegnato a absz*

- **Cliente**

```
void main() {  
    int absz, z = -87;  
    absz = valAss(z);  
    printf("%d", z);  
}
```

**NOTA: IL VALORE DI z NON VIENE MODIFICATO**

## ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

- **Servitore: modifica**

```
int valAss(int x) {  
    if (x<0) x = -x;  
    return x;  
}
```

NOTA: IL VALORE DI *z* NON  
VIENE MODIFICATO

- **Cliente**

```
void main(){  
    int absz, z = -87;  
    absz = valAss(z);  
    printf("%d", z);  
}
```

La printf stampa -87

## PASSAGGIO DEI PARAMETRI IN C

### Limiti:

- consente di restituire al cliente ***solo valori di tipo (relativamente) semplice***
- non consente di restituire ***collezioni di valori***
- non consente di scrivere componenti software il cui scopo sia ***diverso dal calcolo di una espressione***

## PASSAGGIO DEI PARAMETRI

---

Molti linguaggi mettono a disposizione il passaggio per riferimento (*by reference*)

- non si trasferisce una copia del valore del parametro attuale
- si trasferisce un riferimento al parametro, in modo da dare al servitore accesso diretto al parametro in possesso del cliente
  - il servitore *accede e modifica direttamente* il dato del cliente.

## PASSAGGIO DEI PARAMETRI IN C

---

**Il C *non supporta direttamente il passaggio per riferimento***

- è una grave mancanza!
- il C lo fornisce indirettamente solo per alcuni tipi di dati
- quindi, occorre costruirselo quando serve.  
(vedremo più avanti dei casi)

**Il C++ e Java invece lo forniscono.**