

# 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*
- *rendere tale espressione 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 tramite il suo *nome*

# FUNZIONI COME COMPONENTI SW

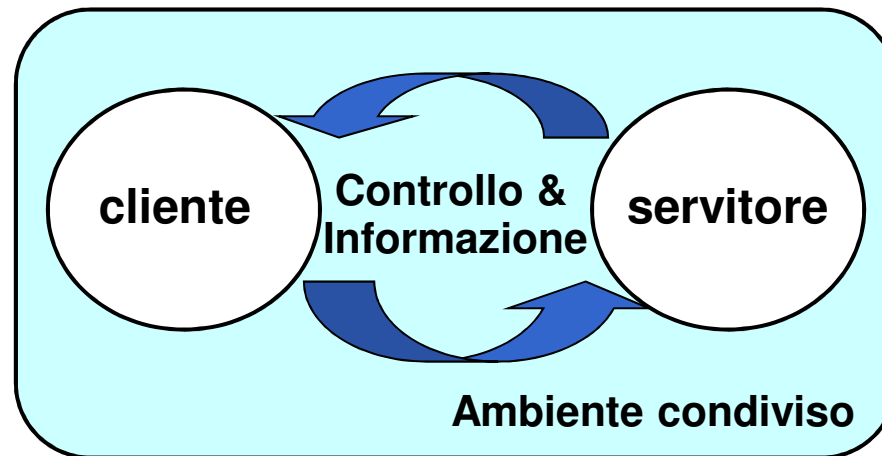
---

## Esempio

- se **x** vale **1**
- e **f** è la funzione **f** :  $\mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$   
$$f = 3 * x^2 + x - 3$$
- allora **f(x)** denota il valore **1**

# 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

# FUNZIONI COME SERVITORI

---

- Una funzione è un servitore
  - *passivo*
  - 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*** o prototipo) di una funzione comprende
  - ***nome della funzione***
  - ***lista dei parametri***
  - ***tipo del valore da essa denotato***
- ***Esplicita 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
- il ***valore restituito*** dal servitore al cliente

# 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 di tipo intero **int**

# CHIAMATA di FUNZIONE

---

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

- **Parametri formali:**
  - sono specificati nella *definizione* del servitore
  - indicano *che 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

Parametri Formali

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

SERVITORE  
definizione  
della  
funzione

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

CLIENTE  
chiamata  
della  
funzione

Parametri Attuali

# CHIAMATA di FUNZIONE

---

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;  
}
```

```
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 z

y e 4

# 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** (ciascuna con il proprio tipo e separate da virgole) *visibili solo entro il corpo della funzione*

`<tipoValore>`

- deve coincidere con il tipo del valore restituito dalla funzione
- se non indicato esplicitamente, si sottintende `int`
- se non si desidera valore di ritorno, `void` (vedi procedure)

# 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 def./dich.*) 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

## FUNZIONE `main()`

---

Anche `main()` è una funzione, che in particolare restituisce ***valore di ritorno `int` e non ha parametri di ingresso*** (almeno diciamo così per il momento...)

Andrebbe definita:

```
int main(void)
```

oppure

```
main(void)
```

In C tradizionale (non ANSI), la scrittura `void` può essere omessa nella definizione dei parametri formali

## “VITA” di una FUNZIONE

---

- 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 libera le risorse eventualmente allocate 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> }`

Nota che la lista di parametri attuali può essere **vuota** se la definizione della funzione indica **lista void** per i parametri formali.

Ad esempio: `<nomefunzione> ()`



# ESEMPIO

Parametri Formali

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

SERVITORE  
definizione  
della  
funzione

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

Parametri Attuali

CLIENTE  
chiamata  
della  
funzione

# RISULTATO DI UNA FUNZIONE

---

- L'istruzione *return* provoca la **restituzione del controllo** al cliente, **unitamente al valore** dell'espressione che la segue
- ATTENZIONE: eventuali istruzioni successive alla *return* **non saranno mai eseguite**

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

# BINDING & ENVIRONMENT

---

`return x;` → devo sapere cosa denota il simbolo x

La conoscenza di che cosa un simbolo denota viene espressa da un *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

---

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

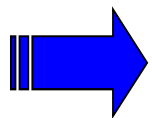
In questo *environment* il simbolo **z** è legato al valore 8 tramite l'inizializzazione, mentre il simbolo **y** è legato al valore 5. Pertanto i parametri di cui la funzione **max** ha bisogno per calcolare il risultato sono noti all'atto dell'invocazione della funzione

# ESEMPIO

---

```
int 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**



**Errore di programmazione**

# ESEMPIO

---

- Il servitore...

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

- ... e un possibile cliente:

```
int 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;  
}
```

- ... e un possibile cliente:

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

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

*return x*

# ESEMPIO

---

- Il servitore...

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

- ... e un possibile cliente:

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

*Il valore 16 viene  
restituito al cliente  
IL SERVITORE  
TERMINA E IL  
CONTROLLO PASSA AL  
CLIENTE*

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



## 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

---

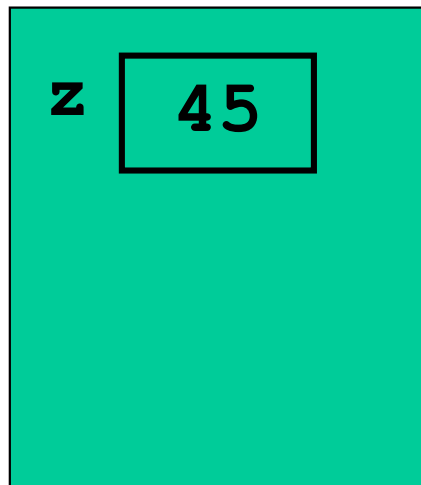
In generale, **un parametro può essere trasferito** dal cliente al servitore:

- **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

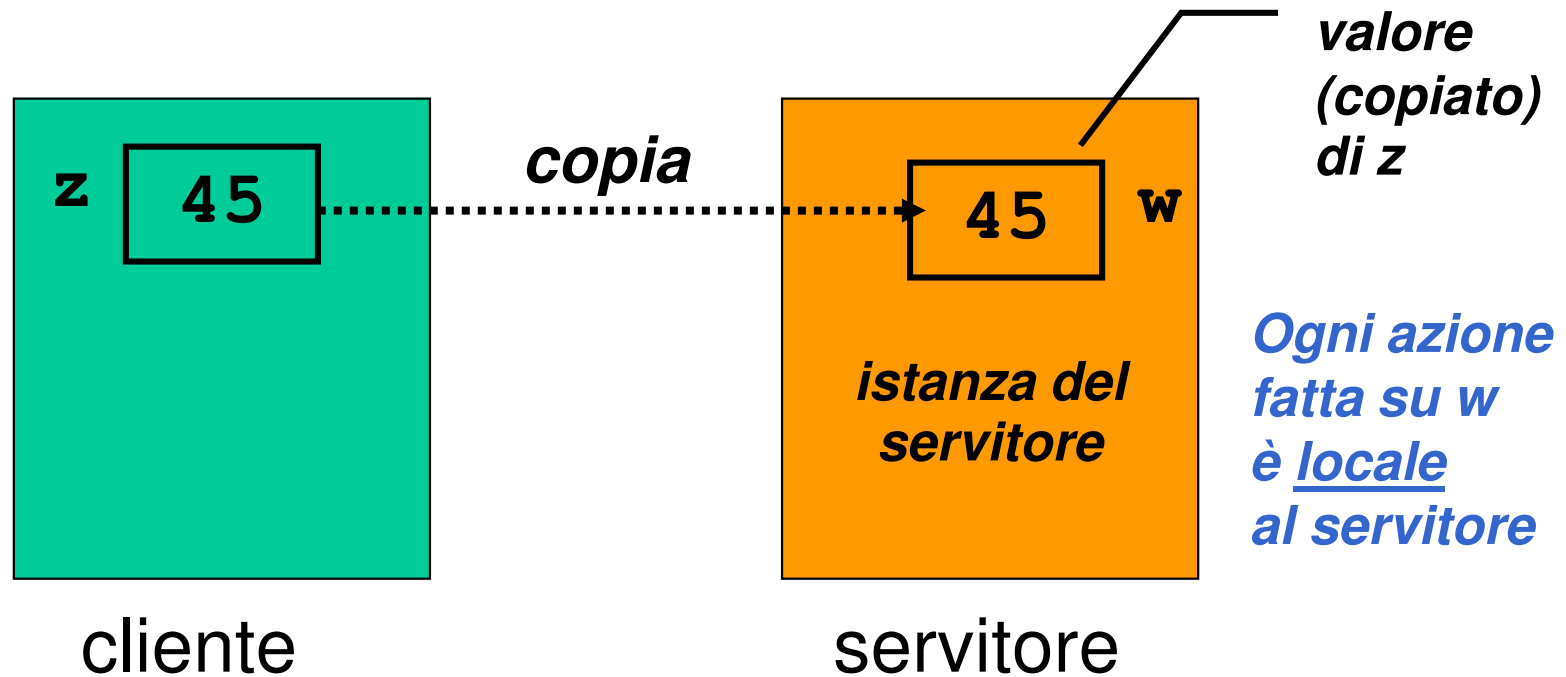


cliente

# PASSAGGIO PER VALORE

---

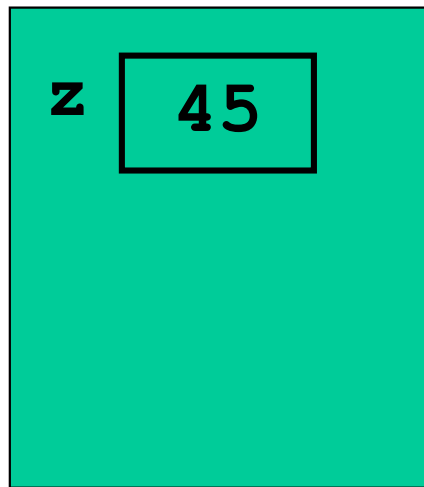
si trasferisce *una copia del valore* del parametro attuale



# PASSAGGIO PER RIFERIMENTO

---

si trasferisce *un riferimento* al parametro  
**attuale**

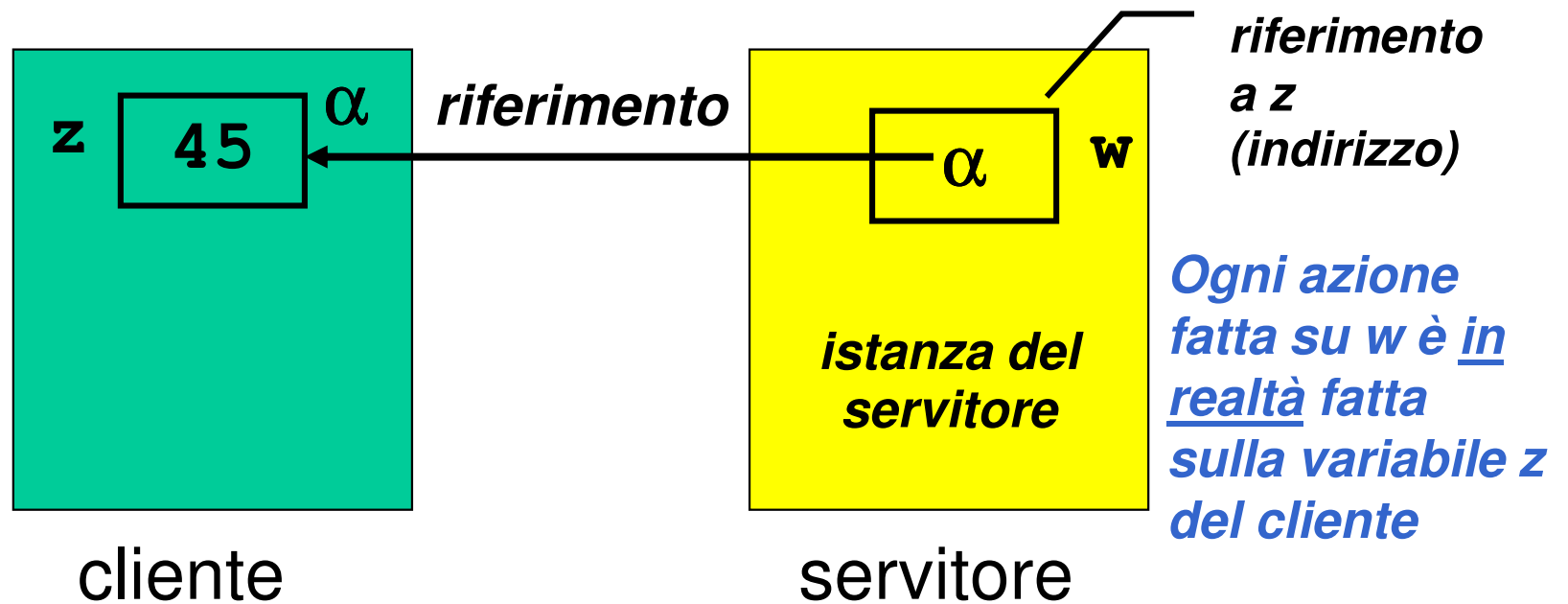


cliente

# 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:

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

$|x|$  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) x = -x;  
    return x;  
}
```

*Se x è negativo, viene  
MODIFICATO il suo valore.  
Poi la funzione restituisce il  
nuovo valore di x*

## Cliente

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

# ESEMPIO: VALORE ASSOLUTO

- **Servitore: modifica**

x ~~-87~~ 87

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

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

- **Cliente**

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

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

# 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 obiettivo 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
- come vedremo, fornito *indirettamente* solo per *alcuni tipi di dati*
- quindi, *occorre costruirselo quando serve* (vedremo dei casi nel prosieguo del corso)

**C++ e Java invece lo supportano**