

Informatyka 2 (EZ1E3012)

Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny
Elektrotechnika, semestr III, studia niestacjonarne I stopnia
Rok akademicki 2022/2023

Pracownia nr 6 (26/27.11.2022)

dr inż. Jarosław Forenc

Przekazywanie argumentów do funkcji

```
#include <stdio.h>

void fff(int kopiax, int *wsky)
{
    kopiax = 20;
    *wsky = 20;
}

int main(void)
{
    int x = 10, y = 10;
    fff(x, &y);
    printf("x = %d\n", x);
    printf("y = %d\n", y);
    return 0;
}
```

```
x = 10
y = 20
```

- Przekazywanie argumentów do funkcji:

x - przez **wartość**
y - przez **wskaźnik**

Parametry funkcji - wektory

- Wektory przekazywane są do funkcji przez **wskaźnik**
- Nie jest tworzona kopia tablicy, a wszystkie operacje na jej elementach odnoszą się do tablicy z funkcji wywołującej
- W nagłówku funkcji podaje się typ elementów tablicy, jej nazwę oraz nawiasy kwadratowe z liczbą elementów tablicy lub same nawiasy kwadratowe

```
void fun(int tab[5])
{
    ...
}
```

```
void fun(int tab[])
{
    ...
}
```

- W wywołaniu funkcji podaje się tylko jej nazwę (bez nawiasów kwadratowych)

```
fun(tab);
```

Parametry funkcji - macierze

- Macierze przekazywane są do funkcji przez **wskaźnik**
- W nagłówku funkcji podaje się typ elementów tablicy, jej nazwę oraz w nawiasach kwadratowych liczbę wierszy i kolumn lub tylko liczbę kolumn

```
void fun(int tab[2][3])
{
    ...
}
```

```
void fun(int tab[][3])
{
    ...
}
```

- W wywołaniu funkcji podaje się tylko jej nazwę (bez nawiasów kwadratowych)

```
fun(tab);
```

Parametry funkcji - struktury

- Struktury przekazywane są do funkcji przez **wartość** (nawet jeśli daną składową jest tablica)

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

struct pkt
{
    float x, y;
};

float odl(struct pkt pkt1, struct pkt pkt2)
{
    return sqrt(pow(pkt2.x-pkt1.x,2)+
                pow(pkt2.y-pkt1.y,2));
}
```

Parametry funkcji - struktury (przykład)

```
int main(void)
{
    struct pkt p1 = {2,3};
    struct pkt p2 = {-2,1};
    float wynik;

    wynik = odl(p1,p2);

    printf("Punkt nr 1: (%g,%g)\n",p1.x,p1.y);
    printf("Punkt nr 2: (%g,%g)\n",p2.x,p2.y);
    printf("Odleglosc = %g\n",wynik);

    return 0;
}
```

```
Punkt nr 1: (2,3)
Punkt nr 2: (-2,1)
Odleglosc = 4.47214
```