Variables (locales et globales), fonctions et procédures

Nicolas Delestre
Nicolas.Delestre@insa-rouen.fr
Michel Mainguenaud
Michel.Mainguenaud@insa-rouen.fr

INSA de Rouen

Plan...

- Rappels
- Les sous-programmes
- Variables locales et variables globales
- Structure d’un programme
- Les fonctions
- Les procédures

Vocabulaire...

- Dans ce cours nous allons parler de “programme” et de “sous-programme”
- Il faut comprendre ces mots comme “programme algorithmique” indépendant de toute implantation

Rappels...

- La méthodologie de base de l’informatique est :
  1. Abstraire
     - Retarder le plus longtemps possible l’instant du codage
  2. **Décomposer**
     - "...diviser chacune des difficultés que j’examinerai en autant de parties qu’il se pourrait et qu’il serait requis pour les mieux résoudre." Descartes
  3. Combiner
     - Résoudre le problème par combinaison d’abstractions

Par exemple...

- Résoudre le problème suivant :
  - Écrire un programme qui affiche le nombres parfaits compris entre 0 et une valeur n saisie par l'utilisateur
- Revient à résoudre les problèmes suivants :

  Demander à l'utilisateur de saisir un entier n

  Affi cher les nombres parfaits compris 0 et n

  Savoir si un nombre donné est parfait

  Calculer la somme des diviseurs d'un nombre

  Savoir si un nombre est diviseur d'un autre nombre
- Chacun de ces sous-problèmes devient un nouveau problème à résoudre
- Si on considère que l'on sait résoudre ces sous-problèmes, alors on sait "quasiment" résoudre le problème initial

Sous-programme...

- Donc écrire un programme qui résout un problème revient toujours à écrire des sous-programmes qui résolvent des sous parties du problème initial
- En algorithmique il existe deux types de sous-programmes :
  - Les fonctions
  - Les procédures
- Un sous-programme est obligatoirement caractérisé par un nom (un identifi ant) unique
- Lorsqu'un sous programme a été explicité (on a donné l'algorithme), son nom devient une nouvelle instruction, qui peut être utilisé dans d'autres (sous-)programmes
- Le (sous-)programme qui utilise un sous-programme est appelé **(sous-)programme appelant**

Règle de nommage...

- Nous savons maintenant que les variables, les constantes, les types défi nis par l'utilisateur (comme les énumérateurs) et que les sous-programmes possèdent un nom
- Ces noms doivent suivre certaines rêgles :
  - Ils doivent être explicites (à part quelques cas particuliers, comme par exemple les variables *i* et *j* pour les boucles)
  - Ils ne peuvent contenir que des lettres et des chiffres
  - Ils commencent obligatoirement par une lettre
  - Les variables et les sous-programmes commencent toujours par une miniscule
  - Les types commencent toujours par une majuscule
  - Les constantes ne sont composées que de majuscules
  - Lorsqu'ils sont composés de plusieurs mots, on utilise les majuscules (sauf pour les constantes) pour séparer les mots (par exemple JourDeLaSemaine)

Les différents types de variable...

- Défi nitions :
  - La **portée** d'une variable est l'ensemble des sous-programmes où cette variable est connue (les instructions de ces sous-programmes peuvent utiliser cette variable)
  - Une variable définie au niveau du programme principal (celui qui résoud le problème initial, le problème de plus haut niveau) est appelée **variable globale**
    - Sa portée est totale : **tout** sous-programme du programme principal peut utiliser cette variable
  - Une variable définie au sein d'un sous programme est appelée **variable locale**
    - La portée d'un variable locale est uniquement le sous-programme qui la déclare
- Lorsque le nom d'une variable locale est identique à une variable globale, la variable globale est localement masquée
  - Dans ce sous-programme la variable globale devient inaccessible

Structure d’un programme...

- Un programme doit suivre la structure suivante :

  Programme *nom du programme*

  Définition des constantes

  Définition des types

  Déclaration des variables globales

  Définition des sous-programmes

  début

  instructions du programme principal

  fin

Les paramètres formels/effectifs...

- Vocabulaire
  - Un *paramètre formel* est aussi appelé aussi *paramètre*
  - Un *paramètre effectif* est aussi appelé *argument*
- Signification
  - Un paramètre formel d'un sous-programme est une variable locale particulière
    - Il a donc un type
  - Un paramètre effectif est une variable ou constante (numérique ou définie par le programmeur)
  - Le paramètre formel et le paramètre effectif sont associé lors de l'appel du sous-programme
    - Le paramètre formel et effectif doivent donc être de même type

Les paramètres formels/effectifs...

- Par exemple, si le sous-programme *sqr* permet de calculer la racine carrée d'un réel:
  - Ce sous-programme admet un seul paramètre formel de type réel positif
  - Le (sous-)programme qui utilise *sqr* doit donner le réel positif dont il veut calculer la racine carrée, cela peut être :
    - une variable, par exemple *a*
    - une constante, par exemple *5.25*

Les passages de paramètres...

- Il existe trois types d'association (que l'on nomme **passage de paramètre**) entre le paramètre formel et le paramètre effectif du (sous-)programme appelant :
  - Le **passage de paramètre en entrée**
  - Le **passage de paramètre en sortie**
  - Le **passage de paramètre en entrée/sortie**

Le passage de paramètres en entrée...

- Les instructions du sous-programme ne peuvent pas modifi er le paramètre effectif
  - En fait c'est la **valeur** du paramètre effectif qui est copiée dans le paramètre formel
  - C'est le `seul` passage de paramètre qui admet l'utilisation d'une constante
- Par exemple :
  - le sous-programme *sqr* permettant de calculer la racine carrée d'un nombre admet un paramètre en entrée
  - le sous-programme **écrire** qui permet d'afficher des informations admet n paramètres en entrée

Le passage de paramètres en sortie...

- Les instructions du sous-programme affectent obligatoirement une valeur à ce paramètre formel (valeur qui est donc aussi affectée au paramètre effectif)
- Il y a donc une liaison forte entre la paramètre formel et le paramètre effectif
  - C’est pour cela qu’on ne peut pas utiliser de constante pour ce type de paramètre
- La valeur que pouvait posséder la variable utilisée comme paramètre effectif n’est pas utilisée par le sous-programme
- Par exemple :
  - le sous-programme **lire** qui permet de mettre dans des variables des valeurs saisies par l’utilisateur admet n paramètres en sortie

Le passage de paramètres en entrée/sortie...

- Passage de paramètre qui combine les deux précédentes
- À utiliser lorsque le sous-programme doit utiliser et/ou modifi er la valeur de la variable du (sous-)programme appelant
- Comme pour le passage de paramètre en sortie, on ne peut pas utiliser de constante
- Par exemple :
  - le sous-programme **échanger** qui permet d'échanger les valeurs de deux variables

Les fonctions...

- Les fonctions sont des sous-programmes admettant des paramètres et retournant un **seul** résultat (comme les fonctions mathématiques y=f(x,y,. . .))
  - les paramètres sont en nombre fi xe (≥ 0)
  - une fonction possède un seul type, qui est le type de la valeur retournée
  - le passage de paramètre est **uniquement en entrée** : c'est pour cela qu'il n'est pas précisé
    - lors de l'appel, on peut donc utiliser comme paramètre des variables, des constantes mais aussi des résultats de fonction
  - la valeur de retour est spécifi ée par l'instruction **retourner**
- Généralement le nom d'une fonction est soit un nom (par exemple *minimum*), soit une question (par exemple *estVide*)

Les fonctions...

- On déclare une fonction de la façon suivante :

  fonction *nom de la fonction* **(***paramètre(s) de la fonction***) :** *type de la valeur retournée*

  Déclaration *variable locale 1 : type 1; . . .*

  début

  instructions de la fonction avec au moins une fois l'instruction ***retourner***

  fin

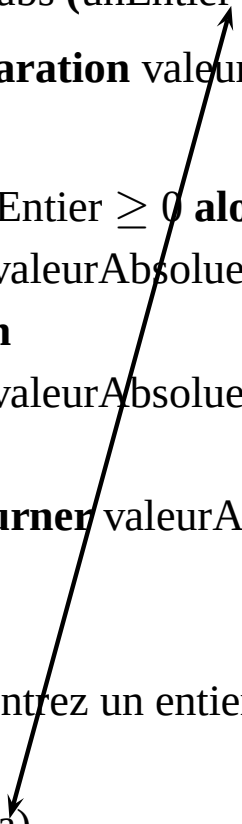
- On utilise une fonction en précisant son nom suivi des paramètres entre parenthèses
  - Les parenthèses sont toujours présentes même lorsqu'il n'y a pas de paramètre

Exemple de déclaration de fonction...

```
fonction abs (unEntier : Entier) : Entier
début
    si unEntier ≥ 0 alors
        retourner unEntier
    sinon
        retourner -unEntier
    finsi
fin
```

Exemple de programme...

```
Programme exemple1
    Déclaration a : Entier, b : Naturel
    fonction abs (unEntier : Entier) : Naturel
        Déclaration valeurAbsolue : Naturel
    début
        si unEntier ≥ 0 alors
            valeurAbsolue ← unEntier
        sinon
            valeurAbsolue ← -unEntier
        fi nsi
        retourner valeurAbsolue
    fi n
début
    écrire("Entrez un entier :")
    lire(a)
    b ← abs(a)
    écrire("la valeur absolue de ",a," est ",b)
fi n
```



Lors de l'exécution de la fonction *abs*, la variable *a* et le paramètre *unEntier* sont associés par un passage de paramètre en entrée : La valeur de *a* est copiée dans *unEntier*

Un autre exemple...

```
fonction minimum2 (a,b : Entier) : Entier
début
    si a ≥ b alors
        retourner b
    sinon
        retourner a
    finsi
fin
fonction minimum3 (a,b,c : Entier) : Entier
début
    retourner minimum2(a,minimum2(b,c))
fin
```

Les procédures...

- Les procédures sont des sous-programmes qui ne retournent **aucun** résultat
- Par contre elles admettent des paramètres avec des passages :
  - en entrée, préfi xés par **Entrée** (ou **E**)
  - en sortie, préfi xés par **Sortie** (ou **S**)
  - en entrée/sortie, préfi xés par **Entrée/Sortie** (ou **E/S**)
- Généralement le nom d'une procédure est un verbe

Les procédures...

- On déclare une procédure de la façon suivante :

  procédure *nom de la procédure* **(E** *paramètre(s) en entrée;* **S** *paramètre(s) en sortie;* **E/S** *paramètre(s) en entrée/sortie* **)**

  Déclaration *variable(s) locale(s)*

  début

  instructions de la procédure

  fin

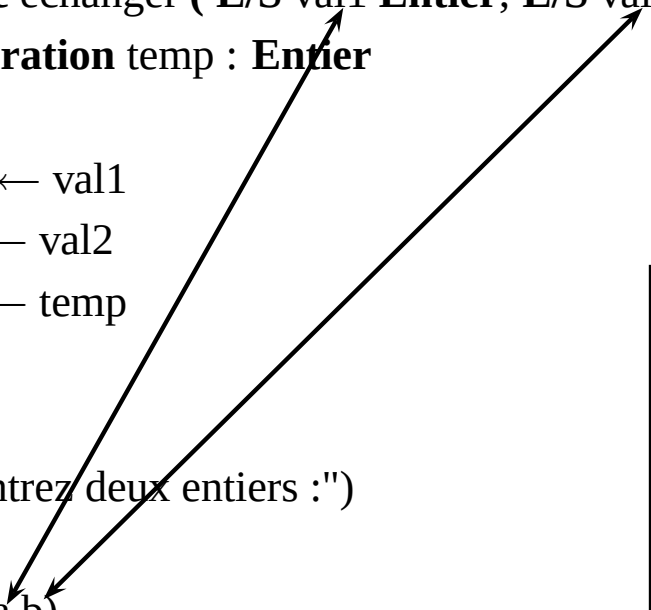
- Et on appelle une procédure comme une fonction, en indiquant son nom suivi des paramètres entre parenthèses

Exemple de déclaration de procédure...

procédure calculerMinMax3 **(E** a,b,c : **Entier** ; **S** m,M : **Entier)**
début
    m ← minimum3(a,b,c)
    M ← maximum3(a,b,c)
fin

Exemple de programme...

```
Programme exemple2
    Déclaration a : Entier, b : Naturel
    procédure echanger ( E/S val1 Entier; E/S val2 Entier;)
        Déclaration temp : Entier
    début
        temp ← val1
        val1 ← val2
        val2 ← temp
    fin
début
    écrire("Entrez deux entiers :")
    lire(a,b)
    echanger(a,b)
    écrire("a=",a," et b = ",b)
fin
```



Lors de l'exécution de la procédure *echanger*, la variable *a* et le paramètre *val1* sont associés par un passage de paramètre en entrée/sortie : Toute modification sur val1 est effectuée sur a (de même pour b et val2)

Autre exemple de programme...

```
Programme exemple3
    Déclaration entier1,entier2,entier3,min,max : Entier
    fonction minimum2 (a,b : Entier) : Entier
    ...
    fonction minimum3 (a,b,c : Entier) : Entier
    ...
    procédure calculerMinMax3 ( E a,b,c : Entier ; S min3,max3 : Entier )
    début
        min3 ← minimum3(a,b,c)
        max3 ← maximum3(a,b,c)
    fin
début
    écrire("Entrez trois entiers :")
    lire(entier1)  ;
    lire(entier2)  ;
    lire(entier3)
    calculerMinMax3(entier1,entier2,entier3,min,max)
    écrire("la valeur la plus petite est ",min," et la plus grande est ",max)
fin
```

Programme affi chant des nombres partfaits...

Programme *affi chage les nombres parfaits compris entre de 1 à nb*

Déclaration nb : **Naturel**

fonction saisirMax **() : Naturel**

. . .

fonction estUnDiviseur **(**a,b : **Naturel) : Booléen**

. . .

fonction calculerSommeDesDiviseurs **(**n : **Naturel) : Naturel**

. . .

fonction estParfait **(**n : **Naturel) : Booléen**

. . .

procédure affi cherNbsParfaits **(E** max : **Naturel)**

. . .

début

nb ← saisirMAX

affi cherNbParfait(nb)

fi n

Programme affi chant des nombres partfaits...

```
fonction saisirMax () : Naturel
    Déclaration resultat : Naturel
début
    écrire("Valeur maximale d'affi chage des nombres parfaits")
    lire(resultat)
    retourner resultat
fi n
fonction estUnDiviseur (a,b : Naturel) : Booléen
début
    retourner a mod b=0
fi n
```

Programme affi chant des nombres partfaits...

```
fonction calculerSommeDesDiviseurs (n : Naturel) : Naturel
    Déclaration i : Naturel; somme : Naturel
début
    somme ← 0
    pour i ←1 à n div 2 faire
        si estUnDiviseur(n,i) alors
            somme ← somme+i
        fi nsi
    fi npour
    retourner somme
fi n
fonction estParfait (n : Naturel) : Booléen
début
    retourner n=calculerSommeDesDiviseurs(n)
fi n
```

Programme affi chant des nombres partfaits...

```
procédure affi cherNbsParfaits ( E max : Naturel )
    Déclaration i : Naturel
début
    pour i ←1 à max faire
        si estParfait(i) alors
            écrire(i)
        fi nsi
    fi npour
fi n
```