

PRAKTIKA 10 – C LENGOIA Funtzioak

- 1) Landu beharrekoa
- 2) Ariketak



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Swiss_Army_Knife_opened.jpeg



1.1 LANDU BEHARREKOA

Pr 10
Funtzioak

- Problemak zatitzen dituzte (programazio modularra)
- Egin behar zehatz bat izaten dute
- Parametroak jasotzen dituzte maiz
- Balio bat bueltatu dezakete (return). Emaitza asko bueltatu dezakete (erakusleak)
- Erakusleen bitartez balio ugari atzitu ditzakete (adibidez taulak) eta zenbait emaitza ere itzuli

SORTU	DEITU
mota Izena (parametro formalak) {aginduak;} int Berbidura (int X) {return X*X;}	Izena (parametro errealak); Z= Berbidura (4);

OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

2

2.1 ARIKETAK I BALIO BIDEZKO DEIA

Pr 10
Funtzioak

- Pantailaz hizki bat zenbait bider idazten duen funtzioa: **void f1 (int a, char b)**
- Zenbaki oso baten ehuneko digitua bueltatzen duen funtzioa: **int f2 (int a)**
- Hipotenusak kalkulatzeko dituen funtzioa: **double f3 (double a, double b)**

OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

3

2.2 ARIKETAK II ERREFERENTZIA BIDEZKO DEIA

Pr 10
Funtzioak

- Zenbaki osoen taula bat pantailaratzen duen funtzioa: **void f4 (int *erak, int L, int Z)**
- Zenbaki osoen taula bateko diagonal nagusiaren batez bestekoa kalkulatzeko duen funtzioa: **float f5 (int *erak, int D)**
- Karaktere kate bateko bokalak zenbatzen dituen funtzioa: **int f6 (char *erak)**

OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

4

2.3 ARIKETAK III

PARAMETRORIK GABEKO FUNTZIOAK

Pr 10
Funtzioak

- 5 * marrazten dituen funtzioa: **void f7 (void)**
- Ausaz maiuskula bat bueltatzen duen funtzioa: **char f8 (void)** (Ikus RAND funtzioa)
- * karakterea erabiliz eguberriko pinua marrazten duen funtzioa: **void f9 (void)**
- Programa bukaeretan programa geldiarazteko jartzen ohi dugun kodea biltzen duen funtzioa: **void f10 (void)**

2.4 ARIKETAK IV

FUNTZIOAK ETA TAULAK

Pr 10
Funtzioak

- Zenbaki osokoen taula baten batez bestekoa bueltatzen duen funtzioa: **float f11 (int *erak, int K)**
float f12 (int *erak, int L, int Z)
- Dimentsio bateko taula batean balio zehatz bat zenbat aldiz errepikatzen den: **int f13 (int *erak, int K, int balioa)**
- Karaktere kate bateko bukaeran N karaktere mozten dituen funtzioa: **void f14 (char *erak, int N)**
- Karaktere kate bateko hasieran N karaktere mozten dituen funtzioa: **void f15 (char *erak, int N)**

2.5 ARIKETAK V

FUNTZIOAK ETA ERAKUSLEAK

Pr 10
Funtzioak

- Zenbaki zerrenda bateko handienari erakuslea bueltatzen duen funtzioa: **int *f16 (int *erak, int K)**
- Karaktere kate bat analizatzen duen funtzioa. Aurkitzen duen lehen bokala bueltatuko du. Bokalik ez balego '\0' karakterea bueltako luke. **char f17 (char *erak)**
- Karaktere kate bateko azken bokalaren helbidea bueltatzen duen funtzioa. Bokalik ez balego '\0' karakterearen helbidea bueltako luke. **char *f18 (char *erak)**
- Karaktere kate bateko bokalak * karakterearekin ordezkatu: **void f19 (char *erak)**
- Irakur ezina izan dadin karaktere kate bat kodetzen duen funtzioa. Karaktere hauek elkar trukutzen ditu: a/p, e/m, i/t, o/l, u/r: **void f20 (char *erak)**
- Karaktere kate bat kapikua (palindromoa) den ala ez adierazten duen funtzioa: **int f21 (char *erak)**

2.6 ARIKETAK VI

EMAITZA ANITZ

Pr 10
Funtzioak

- Zenbaki osokoen taula bateko Maximo, Minimoa eta Batez bestekoa bueltatzen dituen funtzioa: **float f22 (int *erak, int L, int Z, int *erakMax, int *erakMin)**
- Karaktere kate bateko bokalak eta kontsonanteak zenbatzen dituen funtzioa: **int f23 (char *erak, int *erakKonts)**
- Zenbaki baten Bateko digitua, Hamarreko digitua, Ehuneko digitua, Milako digitua eta Hamar-milako digitua bueltatzen duen funtzioa: **void f24 (int Z, int *erakU, int *erakH, int *erakE, int *erakM, int *erakHM)**