

Funktionen

<code>Deklaration</code>	Erweiterung des Gültigkeitsbereiches der Funktion
<p>Eine Funktion kann im Programm nur in Zeilen verwendet werden, welche nach der ersten <code>Deklaration</code> der Funktion kommen.</p> <p>Die <code>Definition</code> der Funktion ist immer gleichzeitig auch eine <code>Deklaration</code>.</p>	
<pre>void B (int i); // separate declaration void A (int i) { if (i <= 0) return; // stop calls std::cout << "A"; B(i/2); // use of B although its definition happens below } void B (int i) { if (i <= 0) return; // stop calls std::cout << "B"; A(i/2); }</pre>	

Standardbibliothek

<code>std::pow</code>	Potenzieren
Erfordert: <code>#include<cmath></code>	
<code>double a = std::pow(2.5, 2); // Computes 2.5 ^ 2 == 6.25</code>	

<code>std::sqrt</code>	Quadratwurzel
------------------------	---------------

(...)

Programmier-Befehle - Woche 6

(...)

Erfordert: `#include<cmath>`

IEEE 754 garantiert, dass der (mathematisch) exakte Wert auf die nächste repräsentierbare Zahl gerundet wird.

```
double a = std::sqrt(14.0625); // Result: 3.75
```

`std::abs`

Absolutbetrag

Erfordert: `#include<cmath>`

```
double a = std::abs(-3.5); // Result: 3.5
```

`std::min`

Minimum zweier Argumente

Erfordert: `#include<algorithm>`

Sonst gibt es noch:

`std::max` **Maximum** zweier Argumente

Wichtig ist, dass beide Argumente vom selben Typ sind. Sonst geht es nicht.

```
double z;
std::cin >> z;
std::cout << std::min(z, 1.0); // min of z and 1

std::cout << std::min(z, 1); // Error: z is double, 1 is int
```

Generell

namespace	Katalogisierung von Befehlen
<p>Mit <code>namespaces</code> kann man Funktionen, Typen, etc. katalogisieren (z.B. bezüglich Projekten). Beispielsweise werden viele der "offiziellen" Funktionen dieser Vorlesung im <code>namespace ifmp</code> zusammengefasst. So können Sie diese Funktionen einfach von Ihren eigenen Funktionen unterscheiden.</p> <p>Ausserdem kann man bei grösseren Projekten mit <code>namespaces</code> verschiedenste Namenskonflikte verhindern (z.B. bei gleich benannten Funktionen).</p>	
<pre>namespace ifmp { // namespace called ifmp // POST: "Hi" was written to the terminal void output_func () { // this function is in namespace ifmp std::cout << "Hi"; } } int main () { ifmp::output_func(); // use output_func from namespace ifmp return 0; }</pre>	