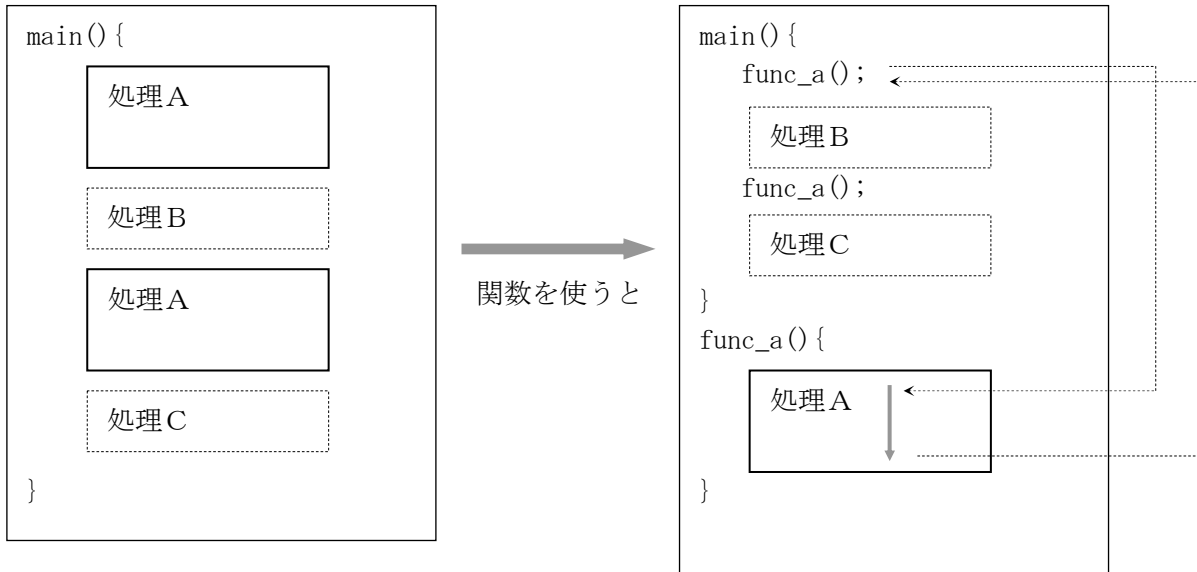


関数とは …… 一連の処理（手続き、機能）をブロックとしてまとめたもの

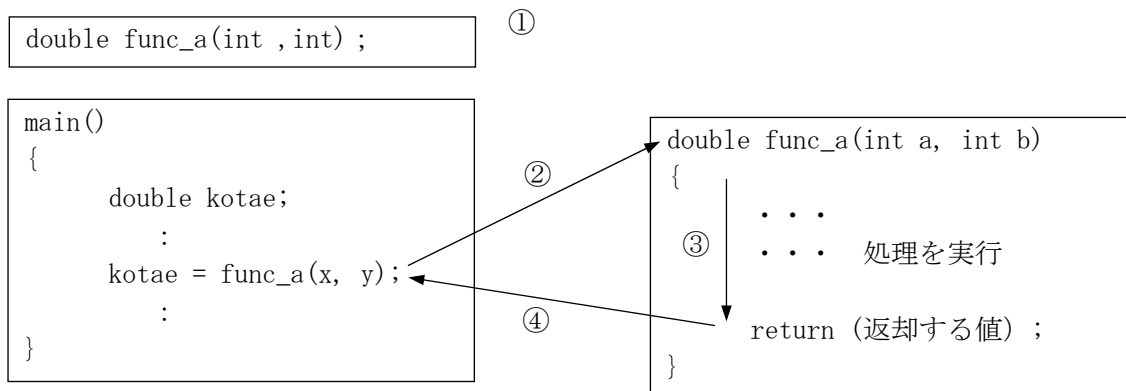
◇ユーザ定義関数



◇関数の利点

- ①プログラム内の同一処理（機能）は1回記述すればよい  
（重複記述の回避、プログラムサイズの減少、メンテナンス（修正）の効率化）
- ②大規模プログラムにおける機能の分散化  
（個別翻訳が可能、開発効率の向上）
- ③機能の相互独立  
（外部の関数から変数や配列が独立）
- ④機能の共同利用  
（標準ライブラリ関数の利用など）

◇関数の宣言と呼び出し



- ①関数のプロトタイプ宣言（mainの前に書く）
- ②関数の呼び出し（xとyを実引数という）
- ③関数の本体を実行（aとbを仮引数という）
- ④returnでmain関数に戻る（値を返却する必要がない場合はreturn文を省略できる）

◇プロトタイプ宣言の例 戻り値の型 関数名(引数, …)

- int enzan(int ,int) ; → 引数が2つ（int型）で戻り値もint型
- void hyouji(double) ; → 引数が1つ（double型）で、戻り値なし
- void sort\_shori(void) ; → 引数なし、戻り値なし