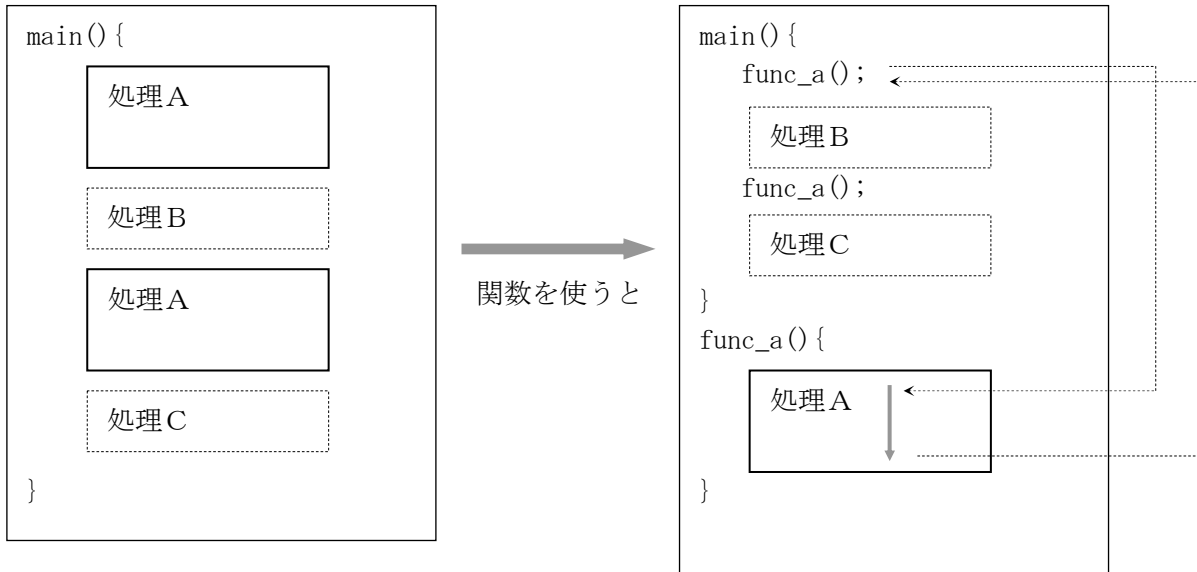


関数とは … 一連の処理（手続き、機能）をブロックとしてまとめたもの

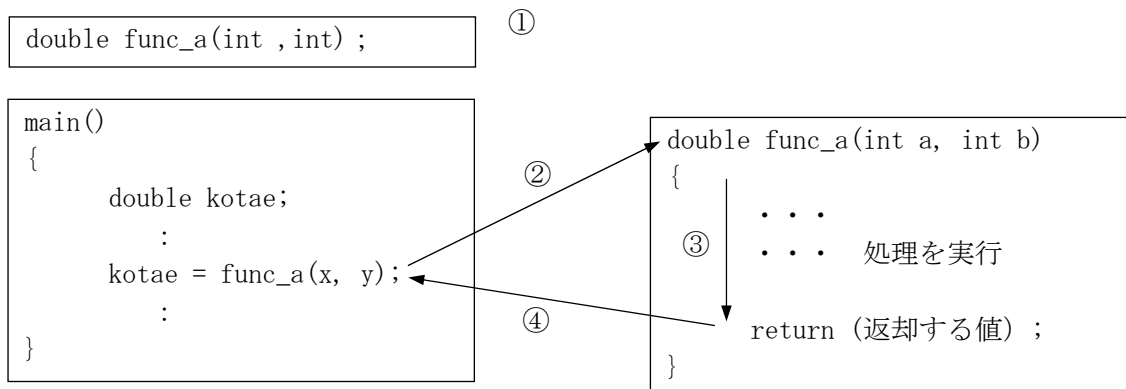
◇ユーザ定義関数



◇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