

Die erste C++ Funktion

Funktionsdefinitionen- und Aufrufe, Gültigkeitsbereich, Felder als Funktionsargumente, Bibliotheken, Standardfunktionen

Funktionen

- kapseln häufig gebrauchte Funktionalität (z.B. Potenzberechnung) und machen sie einfach verfügbar
- strukturieren das Programm: Unterteilung in kleine Teilaufgaben, jede davon durch eine Funktion realisiert

Prozedurales Programmieren (später mehr dazu)

Funktion zur Potenzberechnung

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0 ← Vorbedingung
// POST: return value is b^e ← Nachbedingung
double pow (double b, int e)
{
    double result = 1.0;
    if (e < 0) {
        // b^e = (1/b)^(-e)
        b = 1.0/b;
        e = -e;
    }
    for (int i = 0; i < e; ++i) result *= b;
    return result;
}
```

Programm zur Potenzberechnung

```
// Prog: callpow.cpp
// Define and call a function for computing powers.

#include <iostream>

// PRE: a >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^a
double pow (double b, int a)
{
    double result = 1.0;
    if (a < 0) {
        // b^a = (1/b)^(-a)
        b = 1.0/b;
        a = -a;
    }
    for (int i = 0; i < a; ++i) result *= b;
    return result;
}

int main()
{
    std::cout << pow( 2.0, -2) << "\n"; // outputs 0.25
    std::cout << pow( 1.5,  2) << "\n"; // outputs 2.25
    std::cout << pow( 5.0,  1) << "\n"; // outputs 5
    std::cout << pow( 3.0,  4) << "\n"; // outputs 81
    std::cout << pow(-2.0,  9) << "\n"; // outputs -512

    return 0;
}
```

Vor-und Nachbedingungen

- beschreiben (möglichst vollständig) was die Funktion "macht"
- dokumentieren die Funktion für Benutzer (wir selbst oder andere)
- machen Programme lesbarer: wir müssen nicht verstehen, *wie* die Funktion es macht
- werden vom Compiler ignoriert

Vorbedingungen

Vorbedingung (*precondition*):

- was muss bei Funktionsaufruf gelten?
- spezifiziert *Definitionsbereich* der Funktion

0^e ist für e<0 undefiniert:

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
```

Nachbedingungen

Nachbedingung (*postcondition*):

- was gilt nach dem Funktionsaufruf ?
- spezifiziert *Wert* und *Effekt* des Funktionsaufrufs

Hier: nur Wert, kein Effekt:

```
// POST: return value is b^e
```

Vor-und Nachbedingungen

- sind korrekt, wenn immer gilt:
Wenn die Vorbedingung beim Funktionsaufruf gilt, dann gilt auch die Nachbedingung nach dem Funktionsaufruf.
- Gilt Vorbedingung beim Funktionsaufruf nicht, so machen wir keine Aussage!

C++-Standard-Jargon: "undefined behavior"

Vor-und Nachbedingungen

- Vorbedingung sollte so *schwach* wie möglich sein (möglichst grosser Definitionsbereich)
- Nachbedingung sollte so *stark* wie möglich sein (möglichst detaillierte Aussage)

Arithmetische Vor-und Nachbedingungen

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
```

sind formal inkorrekt:

- Überlauf, falls e oder b zu gross sind
- b^e vielleicht nicht als `double` Wert darstellbar (Löcher im Wertebereich)

Arithmetische Vor-und Nachbedingungen

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
```

Die exakten Vor- und Nachbedingungen sind plattformabhängig und meist sehr hässlich. Wir abstrahieren und geben die **mathematischen Bedingungen** an.

Assertions

- Vorbedingungen sind nur Kommentare, wie können wir *sicherstellen*, dass sie beim Funktionsaufruf gelten?

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
  assert (e >= 0 || b != 0.0);
  double result = 1.0;
  // der Rest ist wie vorher...
  ...
}
```

Falls *expression* Wert *true* hat: kein Effekt.

assert (expression)

Ausdruck, dessen Wert nach `bool` konvertierbar ist.

Assertions

- Vorbedingungen sind nur Kommentare, wie können wir *sicherstellen*, dass sie beim Funktionsaufruf gelten?

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

Falls *expression* Wert *false* hat: Programm wird mit entsprechender Fehlermeldung abgebrochen.

assert (expression)

Ausdruck, dessen Wert nach `bool` konvertierbar ist

Assertions

Wenn das fertige Programm einmal alle Assertions "überlebt", so können wir den Compiler anweisen, sie "hinauszukompilieren" (kein Laufzeitverlust!).

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

Falls *expression* Wert *false* hat: Programm wird mit entsprechender Fehlermeldung abgebrochen.

assert (expression)

Ausdruck, dessen Wert nach `bool` konvertierbar ist

Assertions

`#include <cassert>`

Assertions sind ein wichtiges Werkzeug zur Fehlervermeidung während der Programmentwicklung, wenn man sie *konsequent* und *oft* einsetzt.

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e)
{
    assert (e >= 0 || b != 0.0);
    double result = 1.0;
    // der Rest ist wie vorher...
    ...
}
```

Falls *expression* Wert *false* hat: Programm wird mit entsprechender Fehlermeldung abgebrochen.

assert (expression)

Ausdruck, dessen Wert nach `bool` konvertierbar ist

Funktionsdefinitionen

```
T fname (T1 pname1, T2 pname2, ..., TN pnameN)
block
```

Funktionssyntaxdiagramm:

- T**: Rückgabtyp
- fname**: Funktionsname
- T1 pname1, T2 pname2, ..., TN pnameN**: formale Argumente
- block**: Funktionsrumpf
- T1, T2, ..., TN**: Argumenttypen

Funktionsdefinitionen

- dürfen nicht *lokal* (in Blocks, anderen Funktionen oder Kontrollanweisungen) auftreten
- können im Programm ohne Trennsymbole aufeinander folgen

Funktionsdefinitionen

- können im Programm ohne Trennsymbole aufeinander folgen

```
int foo (int x)
{
    return x;
}
int bar (int x)
{
    return x + 1;
}
```

Diese Namen haben sich für inhaltsleere Funktionen eingebürgert, die lediglich C++ Aspekte demonstrieren.

Funktionsdefinitionen

- können ohne Trennsymbole aufeinander folgen

```
int foo (int x)
{
    return x;
}
int bar (int x)
{
    return x + 1;
}
double pow (double b, int e)
{
    ...
}
int main ()
{
    ...
}
```

Funktionsaufrufe

(z.B. `pow (2.0, -2)`)

Aufrufargumente (Typen konvertierbar in T_1, \dots, T_N)

$fname(expression1, expression2, \dots, expressionN)$

Ausdruck vom Typ T (Wert und Effekt wie in der Nachbedingung von $fname$)

Funktionsaufrufe

Für die Typen, die wir bisher kennen, gilt:

- Aufrufparameter sind R-Werte
- Funktionsaufruf selbst ist R-Wert

$fname : R\text{-Wert} \times R\text{-Wert} \times \dots \times R\text{-Wert} \longrightarrow R\text{-Wert}$

Auswertung eines Funktionsaufrufs

- Auswertung der Aufrufargumente
- Initialisierung der formalen Argumente mit den resultierenden Werten
- Ausführung des Funktionsrumpfes: formale Argumente verhalten sich dabei wie lokale Variablen
- Ausführung endet mit `return expression;`

Rückgabewert: Wert des Funktionsaufrufs

Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

`pow (2.0, -2)`

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b;
    e = -e;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b;
  return result;
}
```

Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

`pow (2.0, -2)`

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e; // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b;
  return result;
}
```

Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e; // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b; // 0.5
  return result;
}
```

i==0

Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e; // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b; // 0.25
  return result;
}
```

i==1

Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e; // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b; // 0.25
  return result; // 0.25
}
```

Auswertung eines Funktionsaufrufs: Beispiel

pow (2.0, -2)

```
double pow (double b, int e)
{ // b = 2.0; e = -2;
  double result = 1.0;
  if (e < 0) {
    // b^e = (1/b)^(-e)
    b = 1.0/b; // b = 0.5;
    e = -e; // e = 2;
  }
  for (int i = 0; i < e; ++i)
    result *= b; // 0.25
  return result; // 0.25
}
```

Auswertung komplett

Rückgabe

0.25

Der Typ void

- o fundamentaler Typ (Wertebereich leer)
- o Verwendung als Rückgabtyp für Funktionen, die *nur* Effekt haben

```
// POST: "(i, j)" has been written to standard output
void print_pair (const int i, const int j)
{
  std::cout << "(" << i << ", " << j << ")" << "\n";
}
// Void-Funktion

int main()
{
  print_pair(3,4); // outputs (3, 4)
}
```

Void-Funktionen

- o brauchen kein **return**
- o Ausführung endet, wenn Ende des Funktionsrumpfes erreicht wird, oder...
- o **return;** erreicht wird, oder...
- o **return expression ;** erreicht wird

Ausdruck vom Typ void (z.B. Aufruf einer Funktion mit Rückgabtyp void)

Formale Funktionsargumente

- Deklarative Region: Funktionsdefinition
- sind ausserhalb der Funktionsdefinition *nicht* sichtbar
- werden bei jedem Aufruf der Funktion neu angelegt (automatische Speicherdauer)
- Änderungen ihrer Werte haben keinen Einfluss auf die Werte der Aufrufargumente (Aufrufargumente sind R-Werte)

Gültigkeitsbereich formaler Funktionsargumente: Beispiel 1

```
int main() {
    double b = 2.0;
    int e = -2;
    std::cout << pow(b,e); // outputs 0.25
    std::cout << b;       // outputs 2
    std::cout << e;       // outputs -2

    return 0;
}
```

nicht die `b` und `e` in der Definition von `pow`, sondern die hier definierten Variablen lokal zum Rumpf von `main`

Gültigkeitsbereich formaler Funktionsargumente: Beispiel 2

Lokale Variablen im Funktionsrumpf dürfen nicht so heissen wie ein formales Argument:

```
int f (int i)
{
    int i = 5; // ungültig; i versteckt Argument
    return i;
}
```

Gültigkeitsbereich formaler Funktionsargumente: Beispiel 2

Lokale Variablen im Funktionsrumpf dürfen nicht so heissen wie ein formales Argument, ausser sie sind in einem geschachtelten Block deklariert:

```
int f (int i)
{
    {
        int i = 5; // syntaktisch ok, aber schlechter
                  // Stil
    }
    return i; // das formale Argument
}
```

Gültigkeitsbereich einer Funktion

- ist der Teil des Programms, in dem die Funktion aufgerufen werden kann
- ist definiert als die Vereinigung der Gültigkeitsbereiche aller ihrer *Deklarationen* (es kann mehrere geben)

Deklaration: wie Definition, aber ohne *block*

Beispieldeklaration: `double pow (double b, int e)`

Gültigkeitsbereich einer Funktion: Beispiel

```
#include<iostream>

int main()
{
    std::cout << f(1); // Fehler: f undeklariert
    return 0;
}

int f (const int i) // Gültigkeitsbereich von f
                  // ab hier
{
    return i;
}
```

Gültigkeitsbereich einer Funktion: Beispiel

```
#include<iostream>

int f (int i); // Gültigkeitsbereich von f ab hier

int main()
{
    std::cout << f(1); // im Gültigkeitsbereich, ok
    return 0;
}

int f (const int i)
{
    return i;
}
```

Bei Deklaration:
const int äquivalent zu int
Grund: Das Verhalten der Funktion
"nach aussen" ist unabhängig davon

Separate Deklarationen sind manchmal notwendig: Problem

```
int f (...) // Gültigkeitsbereich von f ab hier
{
    g(...) // f ruft g auf, aber g ist undeklariert
}

int g (...) // Gültigkeitsbereich von g ab hier
{
    f(...) // g ruft f auf, ok
}
```

Separate Deklarationen sind manchmal notwendig: Problem

```
int g (...) // Gültigkeitsbereich von g ab hier

int f (...) // Gültigkeitsbereich von f ab hier
{
    g(...) // f ruft g auf, ok
}

int g (...)
{
    f(...) // g ruft f auf, ok
}
```

Prozedurales Programmieren

- Funktionen erlauben die Zerlegung der Gesamtaufgabe in klar abgegrenzte Teilaufgaben
- Bei Verwendung "sprechender" Funktionsnamen wird das Gesamtprogramm viel übersichtlicher und verständlicher

Prozedurales Programmieren: Berechnung perfekter Zahlen

```
// input
std::cout << "Find perfect numbers up to n =? ";
unsigned int n;
std::cin >> n;

// computation and output
std::cout << "The following numbers are perfect.\n";
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i) {
    // check whether i is perfect
    unsigned int sum = 0;
    for (unsigned int d = 1; d < i; ++d)
        if (i % d == 0) sum += d;
    if (sum == i)
        std::cout << i << " ";
}
```

Bisher (Musterlösung)

Was ist nochmal eine perfekte Zahl???

Geschachtelte Schleifen

Prozedurales Programmieren: Berechnung perfekter Zahlen

```
// POST: return value is the sum of all divisors of i
// that are smaller than i
unsigned int sum_of_proper_divisors (const unsigned int i)
{
    unsigned int sum = 0;
    for (unsigned int d = 1; d < i; ++d)
        if (i % d == 0) sum += d;
    return sum;
}

// POST: return value is true if and only if i is a
// perfect number
bool is_perfect (const unsigned int i)
{
    return sum_of_proper_divisors (i) == i;
}
```

Neu mit Funktionen

Prozedurales Programmieren: Berechnung perfekter Zahlen

Neu mit Funktionen

```
int main()
{
  // input
  std::cout << "Find perfect numbers up to n =? ";
  unsigned int n;
  std::cin >> n;

  // computation and output
  std::cout << "The following numbers are perfect.\n";
  for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    if (is_perfect(i)) std::cout << i << " *";
  std::cout << "\n";

  return 0;
}
```

Das Programm ist selbsterklärend


keine geschachtelten Schleifen mehr

Prozedurales Programmieren

- Bisher konnten wir nur ohne Funktionen leben, weil die Programme meistens einfach und kurz waren
- Bei komplizierteren Aufgaben schreibt man ohne Funktionen leicht *Spaghetti-Code*, so wie in der...
- ...Programmiersprache BASIC (1963+)

Felder als Funktionsargumente

- Zu Erinnerung: wir können Felder nicht mit anderen Feldern initialisieren
- Genau das bräuchten wir aber, wenn wir Felder als Funktionsargumente benutzen wollten!
- Lösung: wir übergeben das Feld mittels **zwei Zeigern!**



Felder als Funktionsargumente

- Beispiel: Füllen aller Feldelemente mit einem festen Wert

Hier "leben" wirklich Elemente eines Feldes

Zeiger auf erstes Element

Zeiger hinter das letzte Element (past-the-end)

```
// PRE: [first, last) is a valid range
// POST: *p is set to value, for p in [first, last)
void fill (int* first, int* last, const int value) {
  // iteration by pointer
  for (int* p = first; p != last; ++p)
    *p = value;
}
```

Durchlaufe den Bereich und setze jedes Element auf value

Felder als Funktionsargumente

- Anwendungsbeispiel:

```
int main()
{
  int a[5];
  fill (a, a+5, 1); // a == {1, 1, 1, 1, 1}
  return 0;
}
```

Felder als Funktionsargumente

- Anwendungsbeispiel (unter Verwendung der Standardbibliothek):

```
#include <algorithm>
int main()
{
  int a[5];
  std::fill (a, a+5, 1); // a == {1, 1, 1, 1, 1}
  return 0;
}
```


Mutierende Funktionen

- sind Funktionen, die Werte von Programmobjekten ändern.
- Beispiel: `fill`, `std::fill` (ändern Werte der Elemente eines Feldes)
- `pow` ist eine nichtmutierende Funktion.

Modularisierung

- Funktionen wie `pow`, `fill`, ... sind in vielen Programmen nützlich.
- Es ist nicht sehr praktisch, die Funktionsdefinition in jedem solchen Programm zu wiederholen.
- Ziel: Auslagern der Funktion

Modularisierung: Auslagerung

Separate Datei `pow.cpp`:

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow(double b, int e)
{
    double result = 1.0;
    if (e < 0) {
        // b^e = (1/b)^(-e)
        b = 1.0/b;
        e = -e;
    }
    for (int i = 0; i < e; ++i) result *= b;
    return result;
}
```

Modularisierung: Auslagerung

Aufrufendes Programm `callpow2.cpp`:

```
// Prog: callpow2.cpp
// Call a function for computing powers.

#include <iostream>
#include "pow.cpp"
// ← Dateiangebe relativ zum Arbeitsverzeichnis

int main()
{
    std::cout << pow( 2.0, -2) << "\n"; // outputs 0.25
    std::cout << pow( 1.5,  2) << "\n"; // outputs 2.25
    std::cout << pow( 5.0,  1) << "\n"; // outputs 5
    std::cout << pow( 3.0,  4) << "\n"; // outputs 81
    std::cout << pow(-2.0,  9) << "\n"; // outputs -512

    return 0;
}
```

Modularisierung: getrennte Übersetzung

Problem der Auslagerung:

- `#include` kopiert den Inhalt der inkludierten Datei (`pow.cpp`) in das inkludierende Programm (`callpow2.cpp`)
- Compiler muss die Funktionsdefinition für jedes aufrufende Programm neu übersetzen.
- bei vielen und grossen Funktionen kann das jeweils sehr lange dauern.

Modularisierung: getrennte Übersetzung

- `pow.cpp` kann getrennt übersetzt werden (z.B. `g++ -c pow.cpp`)
- Resultat ist kein ausführbares Programm (`main` fehlt), sondern **Objekt-Code** `pow.o`

Modularisierung: getrennte Übersetzung

- `pow.cpp` kann getrennt übersetzt werden (z.B. `g++ -c pow.cpp`)
- Resultat ist kein ausführbares Programm (`main` fehlt), sondern **Objekt-Code** `pow.o`

Maschinensprache-Befehle für Funktionsrumpf von `pow`

Modularisierung: getrennte Übersetzung

- Auch das aufrufende Programm kann getrennt übersetzt werden, ohne Kenntnis von `pow.cpp` oder `pow.o` !
- Compiler muss nur die *Deklaration* von `pow` kennen; diese schreiben wir in eine *Header-Datei* `pow.h`:

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow (double b, int e);
```

Modularisierung: getrennte Übersetzung

Aufrufendes Programm `callpow3.cpp`:

```
// Prog: callpow3.cpp
// Call a function for computing powers.

#include <iostream>
#include "pow.h"

int main()
{
    std::cout << pow( 2.0, -2) << "\n"; // outputs 0.25
    std::cout << pow( 1.5,  2) << "\n"; // outputs 2.25
    std::cout << pow( 5.0,  1) << "\n"; // outputs 5
    std::cout << pow( 3.0,  4) << "\n"; // outputs 81
    std::cout << pow(-2.0,  3) << "\n"; // outputs -512
}
return 0;
```

Modularisierung: getrennte Übersetzung

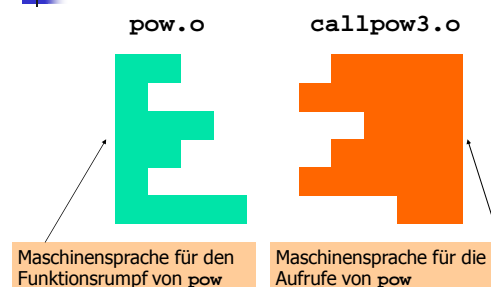
- `callpow3.cpp` kann getrennt übersetzt werden (`g++ -c callpow3.cpp`)
- Resultat ist kein ausführbares Programm (`pow` fehlt), sondern **Objekt-Code** `callpow3.o`

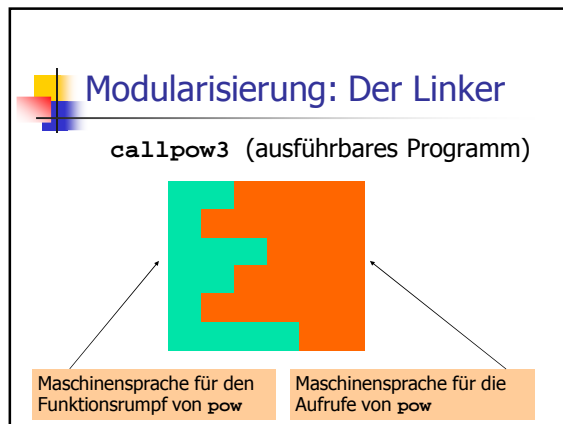
Anstatt der Maschinensprache-Befehle für Funktionsrumpf von `pow` enthält `callpow3.o` einen *Platzhalter* für die Speicheradresse, unter der diese zu finden sein werden.

Modularisierung: Der Linker

- baut ausführbares Programm aus den relevanten Objekt-Codes (`pow.o` und `callpow3.o`) zusammen
- ersetzt dabei die Platzhalter für Funktionsrumpfadressen durch deren wirkliche Adressen im ausführbaren Programm

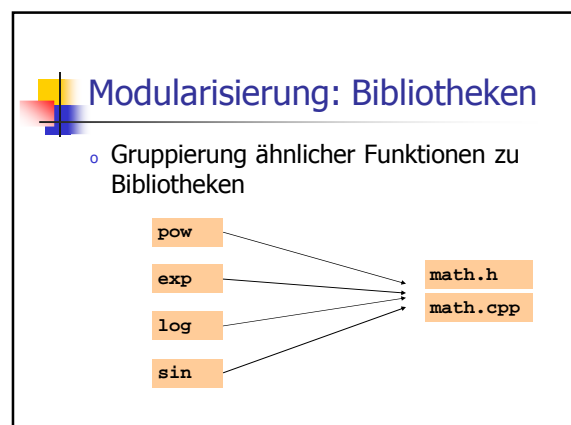
Modularisierung: Der Linker





- ### Modularisierung: Verfügbarkeit von Quellcode
- `pow.cpp` (Quellcode) wird nach dem Erzeugen von `pow.o` (Objekt-Code) nicht mehr gebraucht und könnte gelöscht werden
 - Viele (meist kommerzielle) Anbieter von Funktionsbibliotheken liefern dem Benutzer keinen Quellcode
 - Vor- und Nachbedingungen in Header-Dateien sind die *einzigen* verfügbaren Informationen

- ### Modularisierung: Verfügbarkeit von Quellcode
- "Open source" Software:
- Alle Quellen sind verfügbar
 - nur das erlaubt die Weiterentwicklung durch Benutzer und andere interessierte Personen
 - im kommerziellen Bereich ist "open source" auf dem Vormarsch (trotz Microsoft...)
 - Bekannteste "open source" Software: Das Betriebssystem **Linux**



- ### Modularisierung: Bibliotheken
- Eigener Namensraum vermeidet Konflikte mit Benutzer-Funktionalität
- ```
// math.h
// A small library of mathematical functions.

namespace ifm {
 // PRE: e >= 0 || b != 0.0
 // POST: return value is b^e
 double pow (double b, int e);
 ...
 double exp (double x);
 ...
}
```

- ### Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek
- vermeidet die Neuerfindung des Rades (z.B. gibt es `std::pow`, `std::fill`)
  - führt auf einfache Weise zu interessanten und effizienten Programmen

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, n-1\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
unsigned int d;
for (d = 2; n % d != 0; ++d);
```

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
const unsigned int bound =
(unsigned int)(std::sqrt(n));
unsigned int d;
for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);
```

**Fall 1:** Nach `for`-Anweisung gilt  $d \leq \text{bound}$  (das heisst  $d < n$ ):

Dann:  $n \% d == 0$ ,  $d$  ist echter Teiler,  $n$  keine Primzahl

## Primzahltest mit `std::sqrt`

$n \geq 2$  ist Primzahl genau dann, wenn kein  $d$  in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$  ein Teiler von  $n$  ist.

```
const unsigned int bound =
(unsigned int)(std::sqrt(n));
unsigned int d;
for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);
```

**Fall 2:** Nach `for`-Anweisung gilt  $d > \text{bound}$  (das heisst  $d > \sqrt{n}$ ):

Dann: kein Teiler in  $\{2, \dots, \sqrt{n}\}$ ,  $n$  ist Primzahl

## Primzahltest mit `std::sqrt`

```
// Program: prime2.cpp
// Test if a given natural number is prime.
#include <iostream>
#include <cmath>
int main ()
{
 // Input
 unsigned int n;
 std::cout << "Test if n=1 is prime for n=" << n << "\n";
 std::cin >> n;

 // Computation: test possible divisors d up to sqrt(n)
 const unsigned int bound = (unsigned int)(std::sqrt(n));
 unsigned int d;
 for (d = 2; d <= bound && n % d != 0; ++d);

 // Output
 if (d <= bound)
 // d is a divisor of n in {2,...,sqrt(n)}
 std::cout << n << " = " << d << " * " << n / d << "\n";
 else
 // no proper divisor found
 std::cout << n << " is prime.\n";

 return 0;
}
```


## Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

`prime2.cpp` könnte inkorrekt sein, falls z.B. `std::sqrt(121)==10.998`

- `bound == 10`
- `d == 11` am Ende von `for`
- Ausgabe: 121 is prime.

## Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

- Für `std::sqrt` garantiert der IEEE Standard 754 noch, dass der exakte Wert auf den nächsten darstellbaren Wert gerundet wird (wie bei `+`, `-`, `*`, `/`)
- Also: `std::sqrt(121)==11`
- `prime2.cpp` ist korrekt unter dem IEEE Standard 754



### Benutzen von Funktionen aus der Standardbibliothek

- Für andere mathematische Funktionen gibt der IEEE Standard 754 *keine* solchen Garantien, sie können also auch weniger genau sein!
- Gute Programme müssen darauf Rücksicht nehmen und, falls nötig, "Sicherheitsmassnahmen" einbauen.