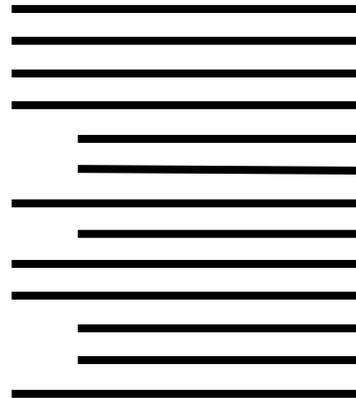


Subprogramação

Vanessa Braganholo
vanessa@ic.uff.br

O que vimos até agora

- ▶ Programas usam apenas sequência, repetição e decisão
- ▶ Capacidade de resolver diversos problemas, mas difícil de resolver problemas grandes
 - ▶ Em diversas situações, é necessário repetir o mesmo trecho de código em diversos pontos do programa



Exemplo 1

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]
soma = 0
for i in range(len(a)):
    soma = soma + a[i]
media = soma/len(a)
print(media)
```

```
b = [10, 20, 30, 40]
soma = 0
for i in range(len(b)):
    soma = soma + b[i]
media = soma/len(b)
print(media)
```

Exemplo 1

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]
```

```
soma = 0
```

```
for i in range(len(a)):
```

```
    soma = soma + a[i]
```

```
media = soma/len(a)
```

```
print(media)
```

```
b = [10, 20, 30, 40]
```

```
soma = 0
```

```
for i in range(len(b)):
```

```
    soma = soma + b[i]
```

```
media = soma/len(b)
```

```
print(media)
```



Trecho se
repete 2
vezes

Exemplo 2

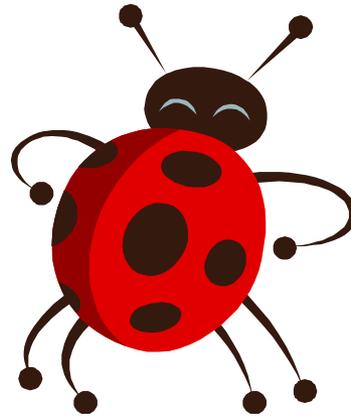
1. Ler vetor um vetor A de 10 posições de inteiros
2. **Ordenar o vetor A**
3. Ler um vetor B de 10 posições de inteiros
4. **Ordenar o vetor B**
5. Multiplicar o vetor A pelo vetor B, e colocar o resultado num vetor C
6. **Ordenar o vetor C**



Operação de ordenação do vetor é repetida 3 vezes

Problemas desta “repetição”

- ▶ Programa muito grande, porque tem várias “partes repetidas”
- ▶ Erros ficam difíceis de corrigir (e se eu esquecer de corrigir o erro em uma das N repetições daquele trecho de código?)



Solução: subprogramação

- ▶ Definir o trecho de código que se repete como uma “função” que é chamada no programa
- ▶ A função é definida uma única vez, e chamada várias vezes dentro do programa



Voltando ao Exemplo 1

```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media
```



Definição da
função

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```



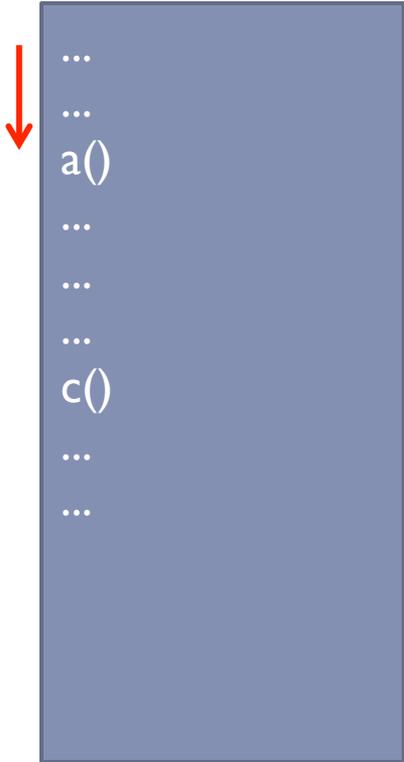
Chamada da função



Chamada da função



Fluxo de Execução



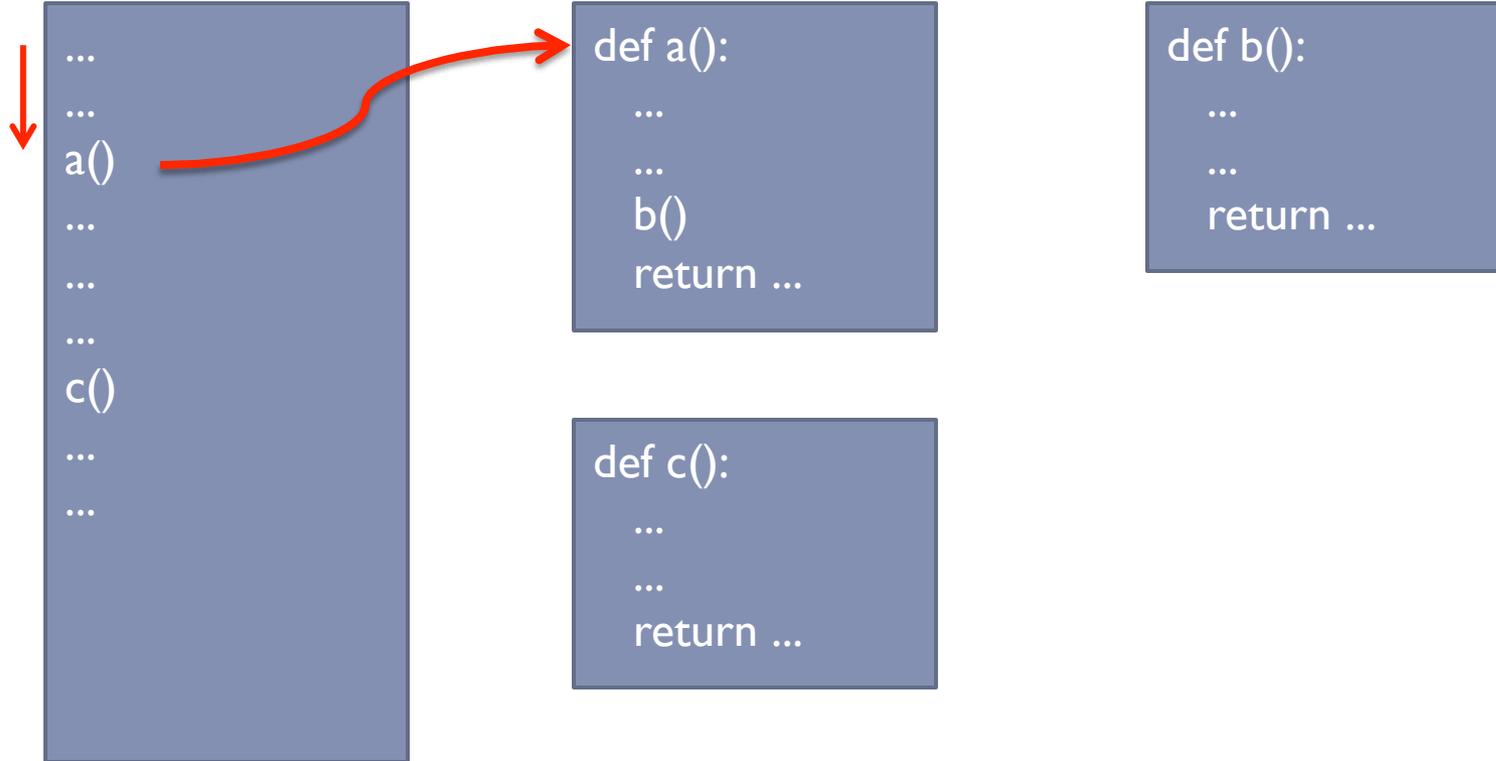
```
def a():  
    ...  
    ...  
    b()  
    return ...
```

```
def b():  
    ...  
    ...  
    return ...
```

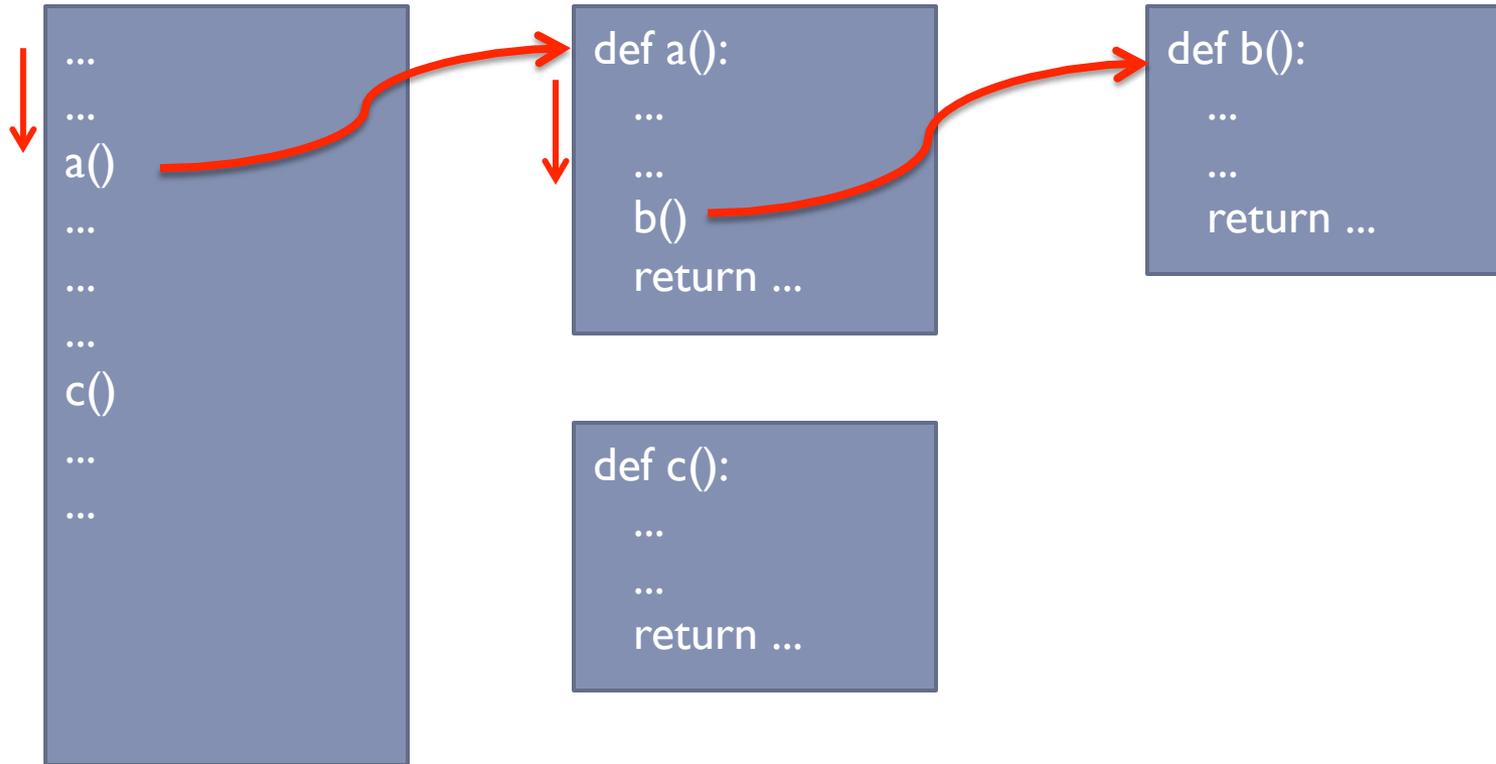
```
def c():  
    ...  
    ...  
    return ...
```



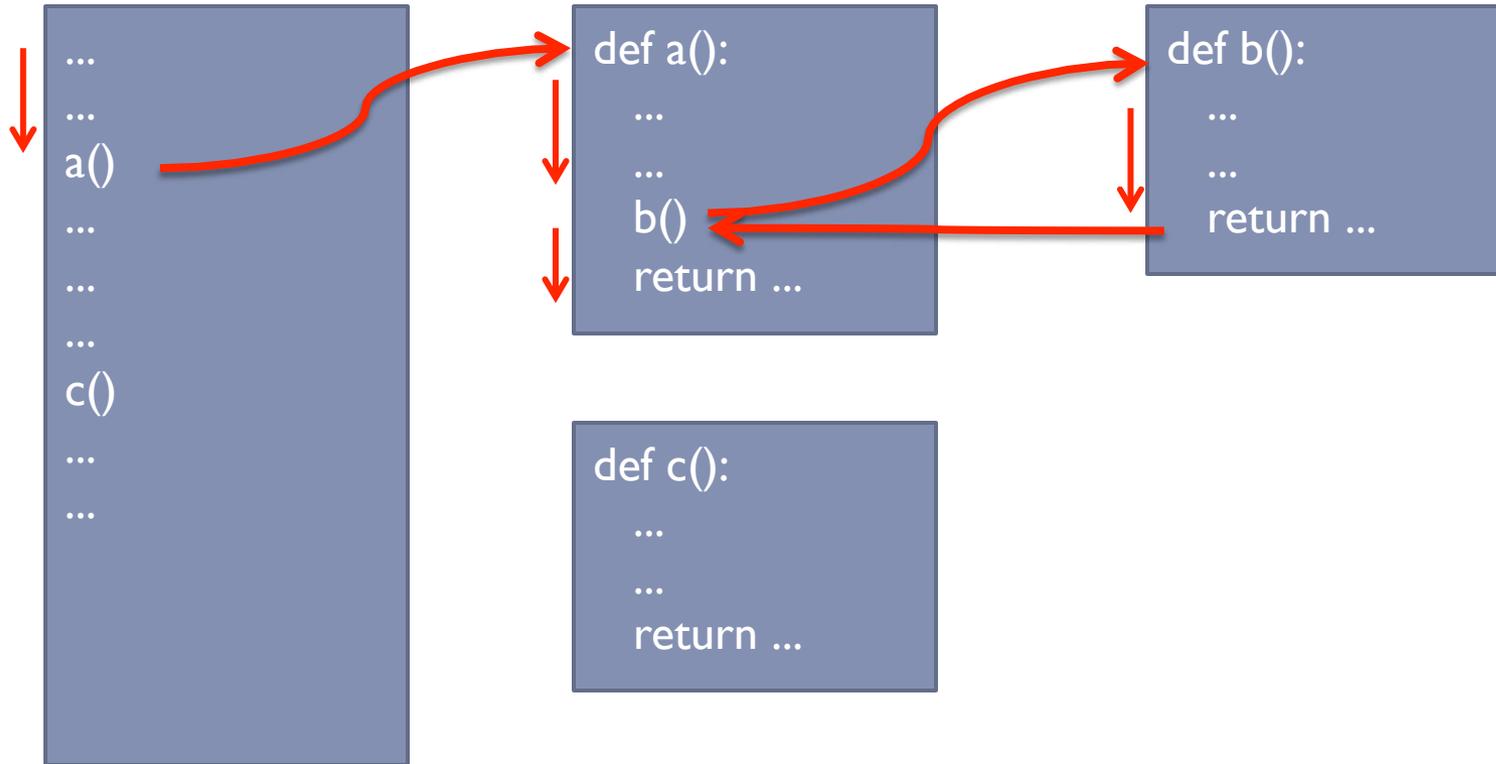
Fluxo de Execução



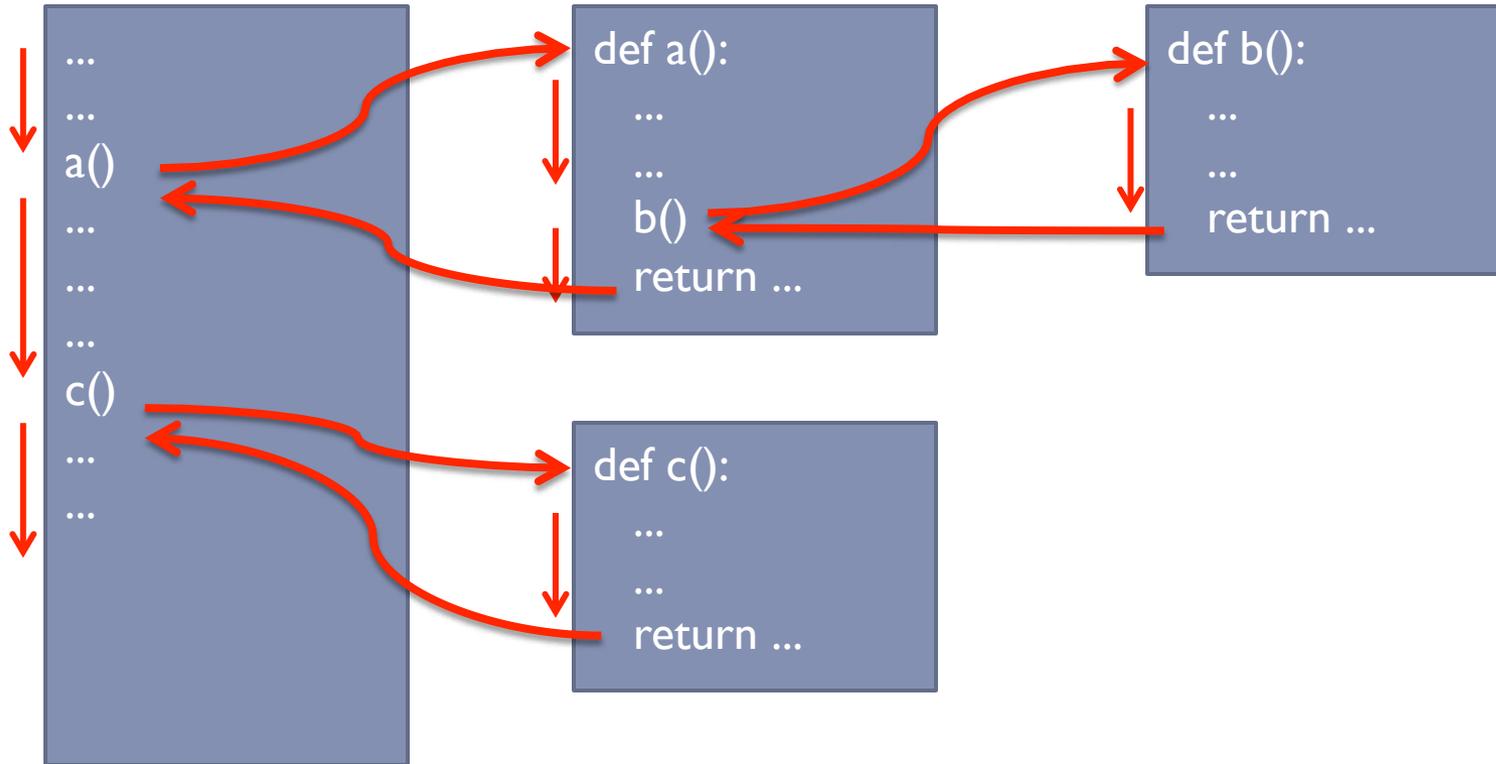
Fluxo de Execução



Fluxo de Execução



Fluxo de Execução



Fluxo de Execução

```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media
```

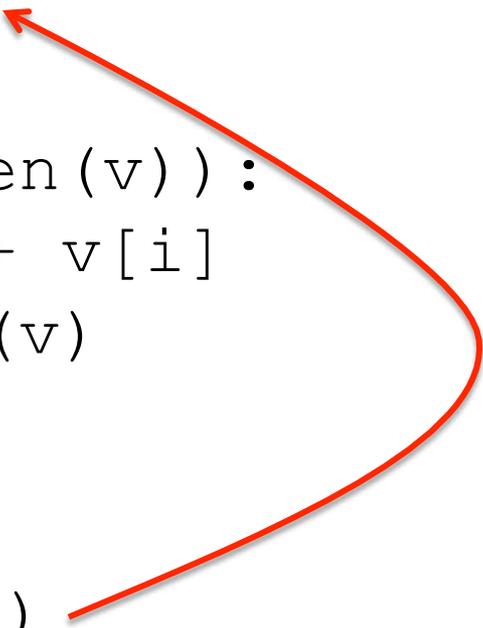
```
↓ a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```

Execução começa
no primeiro
comando que
está **fora de
uma função**



Fluxo de Execução

```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media  
  
a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```



Fluxo de Execução



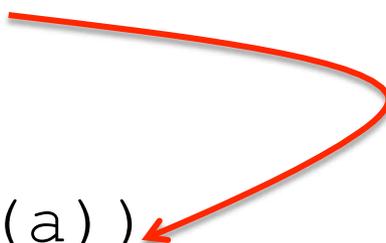
```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media
```

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```



Fluxo de Execução

```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media  
  
a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```



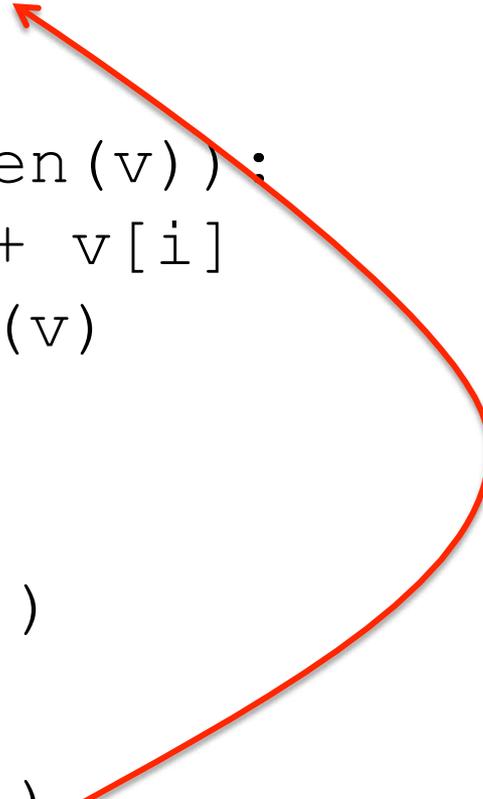
Fluxo de Execução

```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media  
  
a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```



Fluxo de Execução

```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media  
  
a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```



Fluxo de Execução



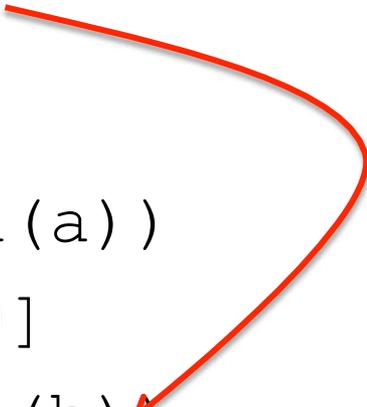
```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media
```

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```



Fluxo de Execução

```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media  
  
a = [1, 2, 3, 4, 5]  
print(calcula_media(a))  
b = [10, 20, 30, 40]  
print(calcula_media(b))
```



Declaração de Função

def nome_funcao (parametro, parametro, ..., parametro):
 <comandos>
 [return <variável ou valor>]

Exemplo:

```
def calcula_media(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma = soma + v[i]  
    media = soma/len(v)  
    return media
```



Exemplo

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    return tempo
```

```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```

```
t = calcula_tempo(10, 5)  
print(t)  
d = calcula_distancia(5, 4)  
print(d)
```

Importante lembrar

- ▶ Um programa Python pode ter **0 ou mais** definições de função
- ▶ Uma função pode ser chamada **0 ou mais** vezes
- ▶ Uma função só é **executada** quando é **chamada**
- ▶ Duas chamadas de uma mesma função usando **valores diferentes** para os **parâmetros** da função podem produzir **resultados diferentes**

Escopo de Variáveis

- ▶ Variáveis podem ser locais ou globais
- ▶ Variáveis locais
 - ▶ Declaradas dentro de uma função
 - ▶ São visíveis somente dentro da função onde foram declaradas
 - ▶ São destruídas ao término da execução da função
- ▶ Variáveis globais
 - ▶ Declaradas fora de todas as funções
 - ▶ São visíveis por TODAS as funções do programa



Exemplo: variáveis locais

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    return tempo
```

```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```

```
t = calcula_tempo(10, 5)  
print(t)  
d = calcula_distancia(5, 4)  
print(d)
```

Exemplo: parâmetros também se comportam como variáveis locais

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    return tempo
```

```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```

```
t = calcula_tempo(10, 5)  
print(t)  
d = calcula_distancia(5, 4)  
print(d)
```

Exemplo: variáveis globais

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    return tempo
```

```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```

```
t = calcula_tempo(10, 5)  
print(t)  
d = calcula_distancia(5, 4)  
print(d)
```

Uso de Variáveis Globais x Variáveis Locais

▶ Cuidado com variáveis globais

- ▶ Dificultam o entendimento do programa
- ▶ Dificultam a correção de erros no programa
 - ▶ Se a variável pode ser usada por qualquer função do programa, encontrar um erro envolvendo o valor desta variável pode ser muito complexo

▶ Recomendação

- ▶ Sempre que possível, usar variáveis **LOCAIS** e passar os valores necessários para a função como parâmetro



Escopo de Variáveis

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    return tempo
```



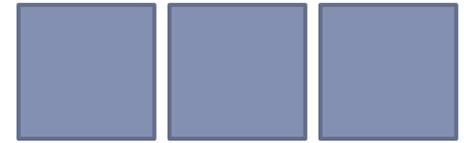
velocidade distancia tempo

```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```



velocidade tempo distancia

```
v = 10  
t = calcula_tempo(v, 5)  
print(t)  
d = calcula_distancia(v, t)  
print(d)
```



v t d

Parâmetros

- ▶ Quando uma função é chamada, é necessário fornecer um valor para cada um de seus parâmetros
- ▶ Isso por ser feito informando o valor diretamente
 - ▶ `t = calcula_tempo(1, 2)`

- ▶ ou; Usando o valor de uma variável
 - ▶ `t = calcula_tempo(v, d)`

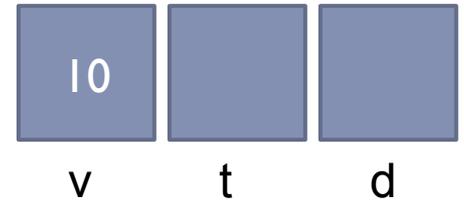


Passagem de Parâmetro

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    return tempo
```

```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```

```
v = 10  
t = calcula_tempo(v, 5)  
print(t)  
d = calcula_distancia(v, t)  
print(d)
```



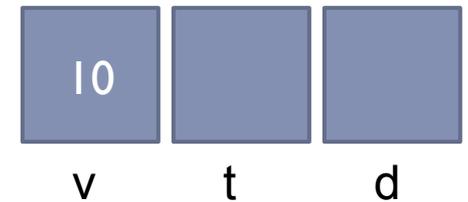
Passagem de Parâmetro

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    return tempo
```



```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```

```
v = 10  
t = calcula_tempo(v, 5)  
print(t)  
d = calcula_distancia(v, t)  
print(d)
```



Passagem de Parâmetro

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    return tempo
```

10

5

0.5

velocidade distancia tempo

```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```

```
v = 10  
t = calcula_tempo(v, 5)  
print(t)  
d = calcula_distancia(v, t)  
print(d)
```

10

0.5

v

t

d

Passagem de Parâmetro por Valor

- ▶ O valor da variável usada na chamada é **copiado** para a variável que representa o parâmetro na função
- ▶ **Alterações no valor parâmetro não são refletidas na variável correspondente àquele parâmetro no programa principal**

Exemplo

```
def calcula_tempo(velocidade, distancia):  
    tempo = distancia/velocidade  
    velocidade = 0  
    return tempo
```

```
def calcula_distancia(velocidade, tempo):  
    distancia = velocidade * tempo  
    return distancia
```

```
v = 10  
t = calcula_tempo(v, 5)  
print(v)  
print(t)  
d = calcula_distancia(v, t)  
print(d)
```



O valor impresso
por **print(v)**
será **10** ou **0**?



Passagem de Parâmetro por Valor

- ▶ Python usa passagem de parâmetro por valor
 - ▶ Faz cópia do valor da variável original para o parâmetro da função
 - ▶ Variável original fica preservada das alterações feitas dentro da função
- ▶ Exceção: **vetores** (ou objetos) funcionam de forma diferente, pois o que é copiado é o **endereço** do vetor, e portanto qualquer alteração é refletida no programa principal → passagem de parâmetro por referência

Exemplo

```
def maior(vetor):  
    vetor.sort()  
    return vetor[len(vetor)-1]
```

```
v = [5, 4, 3, 2, 1]  
print(v)  
m = maior(v)  
print(m)  
print(v)
```



O que será
impresso na tela?

Tipos de passagem de Parâmetro

- ▶ **Por valor:** o valor da variável na chamada é copiado para a variável da função.
 - ▶ Alterações não são refletidas na variável original

- ▶ **Por referência:** é como se o mesmo “escaninho” fosse usado.
 - ▶ Alterações são refletidas na variável original



Retorno das funções

- ▶ Função que retorna um valor deve usar **return**
 - ▶ Assim que o comando return é executado, a função termina
- ▶ Uma função pode não retornar nenhum valor
 - ▶ Nesse caso, basta **não usar o comando return**
 - ▶ Nesse caso a função termina quando sua última linha de código for executada



Exemplo de função sem retorno

```
def imprime_asterisco(qtd):  
    for i in range(qtd):  
        print('*****')
```

```
imprime_asterisco(2)
```

```
print('PROGRAMAR EH LEGAL')
```

```
imprime_asterisco(2)
```



Chamada de função

- ▶ Se a função retorna um valor, pode-se atribuir seu resultado a uma variável

```
m = maior(v)
```

- ▶ Se a função não retorna um valor (não tem **return**), não se deve atribuir seu resultado a uma variável (se for feito, variável ficará com valor **None**)

```
imprime_asterisco(3)
```



Função sem parâmetro

- ▶ Nem toda função precisa ter parâmetro
- ▶ Nesse caso, ao definir a função, deve-se abrir e fechar parênteses, sem informar nenhum parâmetro
- ▶ O mesmo deve acontecer na chamada da função

Exemplo

```
def menu():  
    print('*****')  
    print('1 - Somar')  
    print('2 - Subtrair')  
    print('3 - Multiplicar')  
    print('4 - Dividir')  
    print('*****')
```

menu()

```
opcao = eval(input('Digite a opção desejada: '))
```

Parâmetros *default*

- ▶ Em alguns casos, pode-se definir um valor *default* para um parâmetro. Caso ele não seja passado na chamada, o valor *default* será assumido.
- ▶ Exemplo: uma função para calcular a gorjeta de uma conta tem como parâmetros o valor da conta e o percentual da gorjeta. No entanto, na grande maioria dos restaurantes, a gorjeta é sempre 10%. Podemos então colocar 10% como valor default para o parâmetro `percentual_gorjeta`

Exemplo da gorjeta

```
def calcular_gorjeta(valor, percentual=10):  
    return valor * percentual/100
```

```
gorjeta = calcular_gorjeta(400)  
print('O valor da gorjeta de 10% de uma conta de R$ 400  
eh', gorjeta)  
gorjeta = calcular_gorjeta(400, 5)  
print('O valor da gorjeta de 5% de uma conta de R$ 400  
eh', gorjeta)
```

Quando a gorjeta não é informada na chamada da função, o valor do parâmetro gorjeta fica sendo 10

Uso de Variáveis Globais

- ▶ Variáveis globais podem ser acessadas dentro de uma função
- ▶ Se for necessário alterá-las, é necessário declarar essa intenção escrevendo, no início da função, o comando **global <nome da variável>**

Exemplo: variáveis globais **acessadas** na função

```
def maior():  
    if a > b:  
        return a  
    else:  
        return b
```

```
a = 1  
b = 2  
m = maior()  
print(m)
```

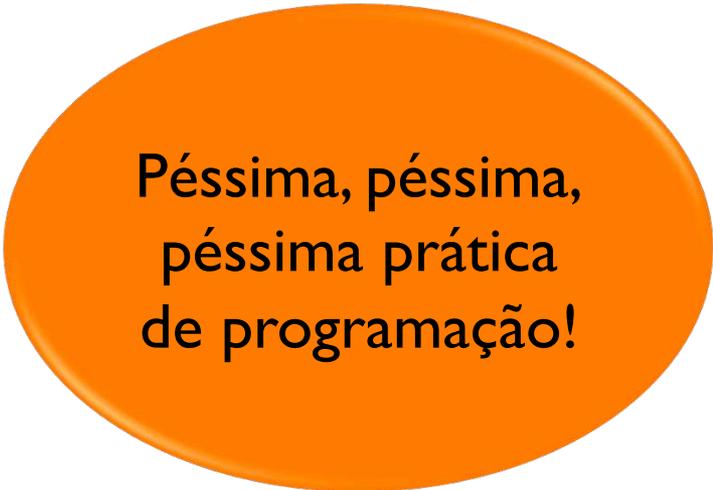


Péssima prática
de programação!

Exemplo: variável global **modificada** na função

```
def maior():  
    global m  
    if a > b:  
        m = a  
    else:  
        m = b
```

```
m = 0  
a = 1  
b = 2  
maior()  
print(m)
```



Péssima, péssima,
péssima prática
de programação!

Sem uso de variáveis globais: muito mais elegante!

```
def maior(a, b):  
    if a > b:  
        return a  
    else:  
        return b
```

```
a = 1  
b = 2  
m = maior(a, b)  
print(m)
```

Vejam que agora a e b são parâmetros. Os parâmetros também poderiam ter **outros nomes** (exemplo, x e y)

Colocar funções em arquivo separado

- ▶ Em alguns casos, pode ser necessário colocar todas as funções em um arquivo separado
- ▶ Nesse caso, basta definir todas as funções num arquivo .py (por exemplo `funcoes.py`).
- ▶ Quando precisar usar as funções em um determinado programa, basta fazer **`import <nome do arquivo que contém as funções>`**
- ▶ Ao chamar a função, colocar o nome do arquivo na frente

Exemplo

Arquivo utilidades.py

```
def soma(v):  
    soma = 0  
    for i in range(len(v)):  
        soma += v[i]  
    return soma  
  
def media(v):  
    return soma(v)/len(v)
```

Arquivo teste.py

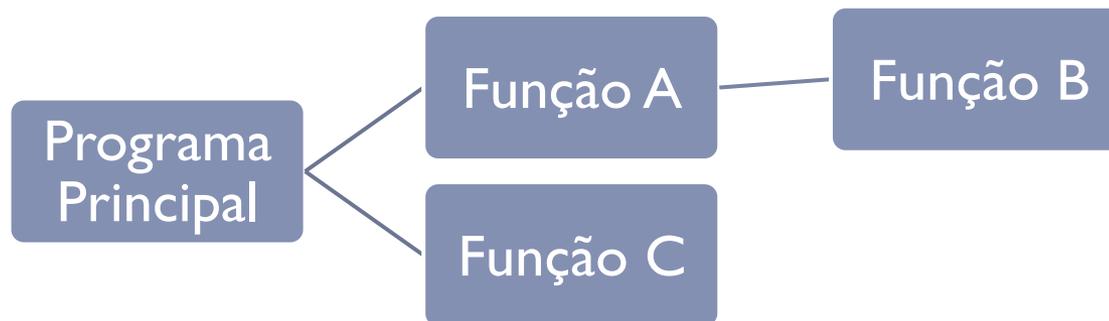
```
import utilidades  
  
v = [1, 3, 5, 7, 9]  
print(utilidades.soma(v))  
print(utilidades.media(v))
```

Dividir para conquistar

- ▶ Antes: um programa gigante



- ▶ Depois: vários programas menores



Vantagens

- ▶ **Economia de código**
 - ▶ Quanto mais repetição, mais economia
- ▶ **Facilidade na correção de defeitos**
 - ▶ Corrigir o defeito em um único local
- ▶ **Legibilidade do código**
 - ▶ Podemos dar nomes mais intuitivos a blocos de código
 - ▶ É como se criássemos nossos próprios comandos
- ▶ **Melhor tratamento de complexidade**
 - ▶ Estratégia de “dividir para conquistar” nos permite lidar melhor com a complexidade de programas grandes
 - ▶ Abordagem *top-down* ajuda a pensar!

Exercícios

1. O professor deseja dividir uma turma com N alunos em dois grupos: um com M alunos e outro com $(N-M)$ alunos. Faça o programa que lê o valor de N e M e informa o número de combinações possíveis

- ▶ Número de combinações é igual a $N!/(M! * (N-M)!)$

2. Faça uma função que informe o status do aluno a partir da sua média de acordo com a tabela a seguir:

- ▶ Nota acima de 6 → “Aprovado”
- ▶ Nota entre 4 e 6 → “Verificação Suplementar”
- ▶ Nota abaixo de 4 → “Reprovado”

Exercícios

3. Faça uma calculadora que forneça as seguintes opções para o usuário, usando funções sempre que necessário. Cada opção deve usar como operando um número lido do teclado e o valor atual da memória. Por exemplo, se o estado atual da memória é 5, e o usuário escolhe somar, ele deve informar um novo número (por exemplo, 3). Após a conclusão da soma, o novo estado da memória passa a ser 8.

Estado da memória: 0

Opções:

- (1) Somar
- (2) Subtrair
- (3) Multiplicar
- (4) Dividir
- (5) Limpar memória
- (6) Sair do programa

Qual opção você deseja?

Exercícios

4. Refaça o programa anterior para adicionar uma opção para escrever um número por extenso, agora aceitando números de até 9 dígitos e usando funções para as traduções

(NÃO PRECISA ENTREGAR NO CLASSROOM)

Exercícios

5. Faça um programa que, dado uma figura geométrica que pode ser uma circunferência, triângulo ou retângulo, calcule a área e o perímetro da figura

- ▶ O programa deve primeiro perguntar qual o tipo da figura:
 - ▶ (1) circunferência
 - ▶ (2) triângulo
 - ▶ (3) retângulo
- ▶ Dependendo do tipo de figura, ler o (1) tamanho do raio da circunferência; (2) tamanho de cada um dos lados do triângulo; (3) tamanho dos dois lados retângulo
- ▶ Usar funções sempre que possível

Exercícios

6. Refaça o exercício 1 da aula de manipulação de listas, usando uma função para calcular o total de faltas do campeonato, outra para calcular o time que fez mais faltas, e uma terceira para calcular o time que fez menos faltas. Antes de chamar essas funções, o programa deve permitir que o usuário adicione mais jogos ao campeonato.

Referências

- ▶ Alguns slides de Leonardo Murta e Aline Paes

Subprogramação

Vanessa Braganholo
vanessa@ic.uff.br