

Chapitre 6

Les procédures et fonctions

1. Présentation

Les algorithmes réalisés avant ce chapitre utilisent ce qui se nomme le paradigme de programmation impérative. Un paradigme de programmation est une façon de programmer et il propose un certain nombre d'outils le permettant. Le paradigme de programmation impérative donne des ordres au travers des instructions qui se succèdent et propose différentes structures de contrôle permettant de sauter ou de refaire certaines parties en fonction de conditions.

Nous pouvons constater que cette manière de procéder a quelques limites. Les algorithmes deviennent de plus en plus longs au fur et à mesure que leur complexité augmente et il est de plus en plus difficile de s'y retrouver. De plus, il peut y avoir du code qui est dupliqué, car il est nécessaire de l'exécuter plusieurs fois à différents endroits de notre algorithme.

Dans ce chapitre, nous allons découvrir un deuxième paradigme de programmation. Il se nomme le paradigme de programmation procédurale. Il ne vient pas remplacer le précédent, mais il le complète.

Afin de pallier les limitations précédemment citées, le paradigme de programmation procédurale introduit une nouvelle notion : il s'agit des sous-algorithmes. Un algorithme peut faire appel à un sous-algorithme pour réaliser un travail. Prenons une comparaison pour bien comprendre. Un chef de service a un certain nombre d'objectifs à réaliser, il va demander à ses subalternes de réaliser des tâches et lui va coordonner le travail. Dans cette métaphore, le chef de service correspond à l'algorithme (nommé algorithme principal) et les subalternes correspondent aux sous-algorithmes.

L'utilisation de sous-algorithmes va permettre de répartir le code entre l'algorithme principal et des sous-algorithmes. Cela va structurer le code et le rendre plus lisible, mais également éviter la duplication du code.

Il existe deux types de sous-algorithmes : les procédures et les fonctions. Une procédure est un sous-algorithme contenant une suite d'instructions. Une fonction est similaire, à la différence qu'elle retourne, à la fin de son traitement, une valeur à l'algorithme qui y a fait appel. Pour reprendre la métaphore précédente, une procédure correspondrait par exemple à la tâche de traiter le courrier reçu. La seule chose qui est attendue en retour, c'est de savoir que la tâche est terminée. Une fonction pourrait être par exemple la tâche de calculer le montant des dernières commandes passées. Dans ce cas-là, il y a bien une valeur qui est attendue à la fin de la tâche.

Sans le savoir, vous utilisez déjà des procédures et des fonctions : `écrire()` est une procédure permettant l'affichage d'éléments sur la console et `saisir()` et `aléa()` sont des fonctions retournant une valeur, soit saisie par l'utilisateur, soit choisie aléatoirement.

2. La déclaration d'un sous-algorithme

La déclaration d'un sous-algorithme est très similaire à celle d'un algorithme.

2.1 Déclaration d'une procédure

Afin de déclarer une procédure, il faut utiliser la syntaxe suivante :

```
Procédure nom_de_la_procédure(liste_des_paramètres)
#Déclarations

Début
  #Instructions

Fin
```

Pour une procédure, seule la première ligne change. Tout d'abord, le mot-clé `Algo` est remplacé par le mot-clé `Procédure`. Ensuite, après le nom de la procédure, il y a un couple de parenthèses dans lesquelles il est possible de passer des paramètres. Les paramètres sont les informations nécessaires à la procédure pour qu'elle puisse réaliser sa tâche. La procédure `écrire()` prend par exemple en paramètre le texte à afficher sur la console. La liste de paramètres est une suite de couples `nom : type` séparés par des virgules. Les paramètres sont comme des variables qui sont initialisées lors de l'appel de la procédure.

Cette première ligne s'appelle la signature de la procédure.

Exemple de déclaration d'une procédure :

```
Procédure afficheNfois(t : texte, n : entier)
Variable i : entier
Début
  Pour i <- 1 à n
    écrire(t)
  FPour
Fin
```

Dans cet exemple, la procédure prend en paramètres deux valeurs : d'une part `t`, de type `texte`, le message à afficher, et d'autre part `n`, de type `entier`, le nombre de fois qu'il faut afficher ce message.

En Java, une procédure se déclare de la manière suivante :

```
public static void nom_de_la_procédure(liste_des_paramètres) {
    // traitements
}
```

Les mots-clés `public` `static` `void` sont expliqués plus loin dans cet ouvrage. Pour le moment, il faut retenir qu'il est nécessaire de les mettre pour déclarer une procédure. Vous avez sûrement remarqué que ces mots-clés vous sont familiers et que vous les utilisez pour coder votre algorithme principal :

```
public static void main(String[] args) {
    ...
}
```

Il s'agit en effet d'une procédure, c'est même celle qui se nomme la procédure principale. Elle se nomme forcément `main()` et prend en paramètre un tableau de chaînes de caractères.

Voici l'exemple de procédure précédent codé en Java :

```
public static void afficheNfois(String t, int n) {
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        System.out.println(t);
    }
}
```

2.2 Déclaration d'une fonction

La déclaration d'une fonction est très proche de la déclaration d'une procédure. Voici la syntaxe de déclaration d'une fonction :

Fonction `nom_de_la_fonction(listeParametres)` Retourne `type_retour`
#Déclarations

Début

#Instructions

Retourner valeur

Fin

Tout d'abord, le mot-clé `Procédure` a bien entendu laissé place au mot-clé `Fonction`. Ensuite, après la liste des paramètres, un nouveau mot-clé fait son apparition : `Retourne`. Il est suivi du type de la valeur qui sera retournée par la fonction. La signature de la fonction permet ainsi de visualiser à la fois ce qui est attendu en paramètre, mais le type de valeur qui est retournée par celle-ci. Enfin, la dernière différence est juste avant le mot-clé `Fin`. Le mot-clé `Retourner` est suivi de la valeur qu'il faut retourner à l'algorithme ayant fait appel à cette fonction.

Exemple de déclaration d'une fonction :

```

Fonction puissance(a : réel, n : entier) Retourne réel
Variable i : entier
Variable p : réel <- 1
Début
    Pour i <- 1 à n
        p <- p * a
    FPour
    Retourner p
Fin
    
```

La fonction `puissance` prend en paramètres deux valeurs : d'une part la valeur que l'on souhaite élever à une puissance donnée et d'autre part l'exposant. Cette fonction calcule donc a^n , c'est-à-dire a à la puissance n .

Pour mémoire $a^n = a \times a \times \dots \times a$ n fois.

Deux variables sont déclarées : la première, `i`, est la variable servant pour la boucle `Pour` et la seconde, `p`, est utilisée pour calculer la puissance. Initialement, cette variable vaut 1. Après la première itération de la boucle, elle vaut $1 \times a$, c'est-à-dire a . À chaque itération, sa valeur est multipliée par a . Ainsi, après n itérations, cette variable vaut bien a^n . Au final, l'instruction `Retourner p` permet de retourner cette valeur à l'algorithme ayant fait appel à cette fonction.

En Java, la syntaxe de déclaration d'une fonction est la suivante :

```

public static type_retour
    nom_de_la_fonction(liste_des_paramètres) {
    // traitements

    return valeur;
}
    
```

Il n'y a pas de mot-clé particulier pour indiquer qu'il s'agit d'une fonction, mais le mot-clé `void` a été remplacé par le type de retour de la fonction. Une procédure est en fait en Java un cas particulier de fonction qui ne renvoie rien (du vide !). Le mot-clé `return` permet de mettre fin à la fonction et de retourner la valeur souhaitée.

Voici la fonction puissance codée en Java :

```
public static double puissance(double a, int n) {
    double p = 1;
    for(int i=0; i<n; i++)
        p *= a;
    return p;
}
```

Cette fonction déclare qu'elle retourne un type `double`, c'est-à-dire un nombre réel. Elle prend en paramètres deux valeurs : un nombre réel et un nombre entier. À la fin de la fonction, le résultat de calcul de la puissance est stocké dans la variable `p` et c'est cette valeur qui est retournée.

3. L'appel à un sous-algorithme

3.1 L'appel à une procédure

Pour faire appel à une procédure, il faut simplement écrire le nom de la procédure suivie, entre parenthèses, des valeurs permettant d'initialiser les paramètres dans l'ordre dans lequel ceux-ci sont attendus.

Exemple :

```
Algo Puniton
# demande à l'utilisateur le texte à copier et le nombre de fois
# qu'il faut le copier
Variable phrase : texte
Variable nbFois : entier
Début
    phrase <- saisir("Quelle phrase avez-vous à copier comme puniton ?")
    nbFois <- saisir("Combien de fois avez-vous eu à la copier ?")
    afficheNfois(phrase, nbFois)
Fin
```