

10. Функции

```
[тип_на_резултата] име_на_функцията (формални_променливи) {  
    тяло_на_функцията  
}
```

За да изпълним една функция, на нея трябва да ѝ се предаде управление. Това става чрез обръщение към тази функция.

Ако извикваната функция е разположена след извикващата, тя трябва да бъде подходящо декларирана в извикващата функция. Това предварителна обявяване се нарича **прототип на функцията** и информира компилатора за типа на връщаната стойност и броя и типа на формалните параметри. Използвайки прототипа, компилаторът извършва контрол за съответствие по тип и брой между формалните и фактическите параметри.

```
#include <stdio.h>  
#define DIM 20  
  
float maxi(float[], int);  
  
int main() {  
    int br, i;  
    float mas[DIM];  
  
    printf("Въведете броя на числата: ");  
    scanf("%d", &br);  
    for(i = 0, i < br; i++) {  
        printf("Въведете числото mas[%d]: ", i);  
        scanf("%f", &mas[i]);  
    }  
    printf("Максималното число е %f.\n", maxi(mas, br));  
  
    return 0;  
}  
  
float maxi(float c[], int n) {  
    int i;  
    float m = c[0];  
    for(i = 0; i < n; i++)  
        if(c[i] > m)  
            m = c[i];  
}
```

Следваща тема: **11.** Области на действие на променливите. Класове памет. Разделно компилиране.

Структури от данни и обектно ориентирано програмиране
По лекции на доц. Стоян Бъчваров (СУ, ФМИ)