

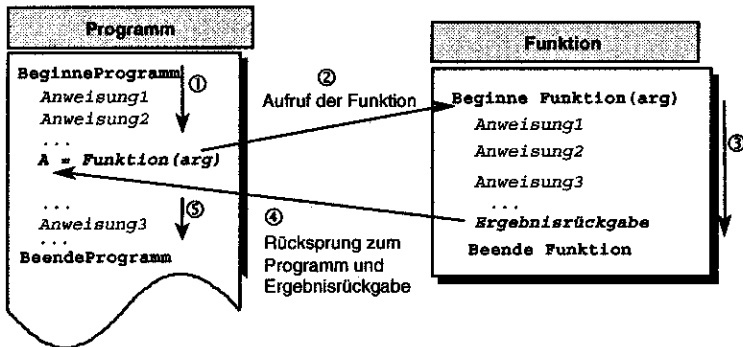
6.1 Grundlagen

Funktionen sind eigenständige Unterprogramme, die von Anweisungen direkt aus dem Skript oder anderen Unterprogrammen aufgerufen werden. Diese beinhalten zum Beispiel immer wiederkehrende Anweisungen. Anstatt wiederholt denselben Code anzugeben, wird er in eine Funktion ausgelagert und kann über den Funktionsaufruf beliebig oft aufgerufen werden.

Beispiel

Funktionen können dem Aufrufer einen Wert zurückliefern und daher in Ausdrücken verwendet werden. Wie in der Mathematik entsprechen sie dabei einem bestimmten Wert, z. B.

```
var Resultat = 0;  
Resultat = Addiere(2, 3) // Resultat hat nach dem Aufruf der Funktion den Wert 5
```



Aufruf einer Funktion

Das Skript wird bis zum Aufruf einer Funktion abgearbeitet ①. Der Funktionsaufruf ② erzwingt einen Sprung in die angegebene Funktion. Jetzt werden die Anweisungen der Funktion abgearbeitet ③. Mit dem Verlassen der Funktion wird zurück zum Aufrufer gesprungen, dem das Ergebnis der Funktion übergeben wird ④. Das Skript wird weiterverarbeitet ⑤.