

## **EJERCICIOS (FUNCIONES, RETORNO)**

**1.** Pedirle al usuario que ingrese un número. Obtener mediante una función el doble del número ingresado, guardando su valor en una nueva variable. Mostrarlo en pantalla.

**2.** Se le pedirá al usuario dos números. Mediante una función, obtener el resultado de la suma de estos dos números. Mostrarlo en pantalla.

**3.** Crear una función cuyo nombre será "pedirNumero". Va a recibir como parámetros el límite mínimo y el límite máximo (los cuales se van a usar para limitar el número que el usuario pueda ingresar).

Cabe aclarar que esta función va a retornar un valor de tipo entero.

Guardar el número de opción elegida en una variable y mostrarlo en pantalla.

**4.** Comenzar el programa preguntándole al usuario si desea salir del juego (lo cual lo decidirá ingresando "y" o "n"). Declarar una función que se ocupe de comprobar si la opción que se ingresó es válida o no.