

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.