

# EJERCICIOS (FUNCIONES, REFERENCIA)

Para que este ejercicio tenga sentido, todas las variables van a ser declaradas dentro del main.

**1.** Se crearán dos jugadores con los siguientes datos:

- Nombre
- Vida
- Posición (X e Y)

Declarar una función llamada "initJugador", que reciba como parámetros un jugador, un nombre, una vida y una posición. La función se va a ocupar de recibir ese jugador y asignarle los demás valores, con la idea de inicializarlos.

Inicializar a los dos jugadores con esta función y mostrar todos los datos en pantalla.

**2.** Siguiendo el ejercicio anterior, se declarará otra función llamada "setPosicion" que establecerá una nueva posición a un jugador. Sus parámetros van a ser el jugador y una posición.

Cambiar la posición de ambos jugadores con el uso de esta función y mostrar en pantalla sus posiciones después de haber realizado los cambios:

```
Posición X del jugador Fulano: 5
Posición Y del jugador Fulano: 3

Posición X del jugador Mengano: 2
Posición Y del jugador Mengano: 10
```

**3.** Siguiendo el ejercicio 2, se va a crear otra función más (llamada "moverJugador"), que recibirá como parámetros al jugador y una posición. Esta vez, la posición del jugador no va a ser reemplazada por la nueva, sino, va a ser afectada.

Por ejemplo, si el jugador tiene la posición (10; 1), y llamo a la función "moverJugador", pasándole como posición las coordenadas (5; 2), la nueva posición del jugador va a ser (15; 3).

Probar y mostrar en pantalla los valores.

#### 4. Declarar un array de 10 números y asignarle valores random.

Declarar una función ("ordenarArray") que reciba como parámetros un array de números y un enumerador ORDENAMIENTO (se va a declarar previamente). Las opciones que va a tener ORDENAMIENTO son "MENOR\_A\_MAYOR" y "MAYOR\_A\_MENOR".

El usuario va a poder decidir cómo ordenarlo.

Después de ordenarlos, llamar a otra función con el nombre "mostrarValores" (recibirá como parámetro un array de números) que muestre sus valores en pantalla:

55 13 12 45 10 69 22 51 66 60	88 24 33 22 54 97 95 52 23 33
¿Cómo desea ordenar el arreglo?	¿Cómo desea ordenar el arreglo?
1. De menor a mayor.	1. De menor a mayor.
1. De mayor a menor.	1. De mayor a menor.
Opción ingresada: 1	Opción ingresada: 2
10 12 13 22 45 51 55 60 66 69	97 95 88 54 52 33 33 24 23 22