

EJERCICIOS (FUNCIONES, PARÁMETROS)

1. El usuario deberá ingresar una velocidad, la cual estará en kilómetros por hora. Mediante una función se mostrará un mensaje que va a mostrar la velocidad ingresada, pero convertida a metros por segundo:

```
Ingrese la velocidad (en km/h): 75  
La velocidad es de 20,83333 m/s.
```

2. Crear un struct de jugador, el cual va a tener un nombre, vida, escudo y puntos de daño.

Mostrar mediante una función sus valores:

```
Estadísticas de Fulano:  
  
Vida: 100.  
Escudo: 75.  
Daño: 15.
```

3. Los datos a ingresar serán la vida del jugador y los puntos de daño del enemigo. Mediante una función, calcular cuántos golpes del enemigo puede aguantar el jugador hasta quedarse sin vida:

```
Ingrese la vida del jugador: 30  
Ingrese los puntos de daño del enemigo: 9  
  
El jugador puede aguantar 3 golpes.
```

4. En la realización de un programa se requiere configurar el ingreso de

datos de un paciente. Los datos a ingresar son los siguientes:

- Nombre
- Apellido
- Fecha del turno
- Hora del turno
- Motivo del turno

Mediante una función, mostrar todos los datos del paciente, los cuales se verían de la siguiente forma:

```
----- DATOS DEL PACIENTE -----  
  
Nombre: Fulano.  
Apellido: De tal.  
Fecha del turno: 4 de diciembre del 2022.  
Hora del turno: 12:00 hs.  
Motivo: Chequeo general para poder tener el apto físico.
```