

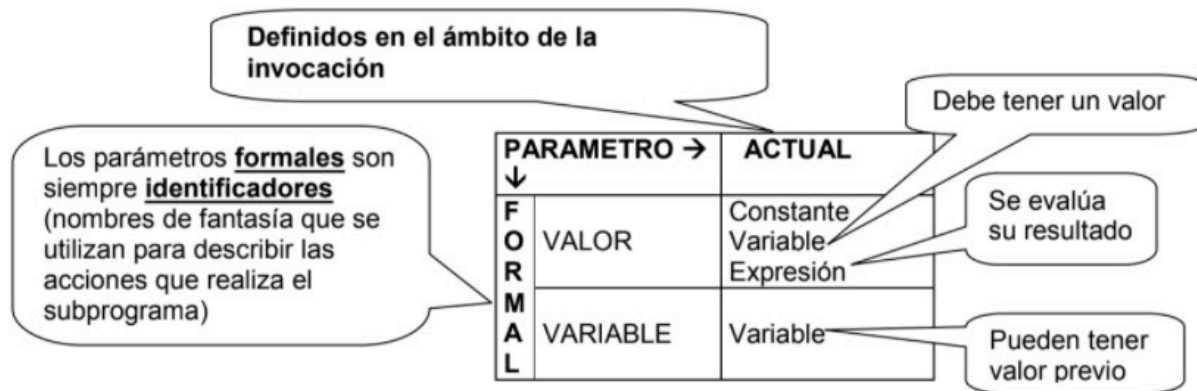
Trabajo Práctico N° 1: Funciones sin pilas

APUNTES

términos:

subprograma: función o módulo.

prototipado: cabecera de la función (diseño)



Los valores compartidos entre procesos deben implementarse mediante parámetros y **no utilizar variables globales** para garantizar:

* Seguridad en el manejo de la información

Los objetos globales son reconocidos dentro del subprograma, éste puede modificar las variables globales y producir alteraciones no deseadas.

* Reutilizabilidad

Es conveniente que los subprogramas sean módulos de código independientes, al utilizar una variable global se establece una dependencia con el identificador (a la inversa de la independencia de los identificadores entre los parámetros formales y actuales).

* Claridad

La cabecera de un subprograma permite a través de su nombre asociar la tarea que realiza (Suma, Escribe) y los parámetros informan que información recibe y que resultados devuelve.

Realizar todas las funciones en un mismo proyecto, para ir probando su correcto funcionamiento deberá desarrollar una función main, donde cree las variables que necesite, e invoque a las funciones como corresponda en cada caso.

1. Desarrollar una función que devuelva un valor RANDOM en el rango de 0 a 100.
2. Diseñe una función que reciba 3 números enteros y muestre el mayor y el menor.
3. Diseñe una función que reciba un número entero N y realice la suma de los números enteros positivos menores que N y lo retorne. N es un dato ingresado por el usuario en el main.
4. Desarrollar una función que muestre la tabla de multiplicar de un número entero recibido por parámetro.
5. Realice una pequeña calculadora, utilizando funciones (una función de suma, una de multiplicación, una de resta, una de división...)

UTN – FR Mar del Plata - Técnico Universitario en Programación

Programación I

6. Realizar una función que reciba un número positivo entero por parámetro por referencia, y cambie su signo a negativo.
7. Realizar una función que reciba dos números enteros por parámetro por referencia y cargue sus valores el usuario dentro de la función.