

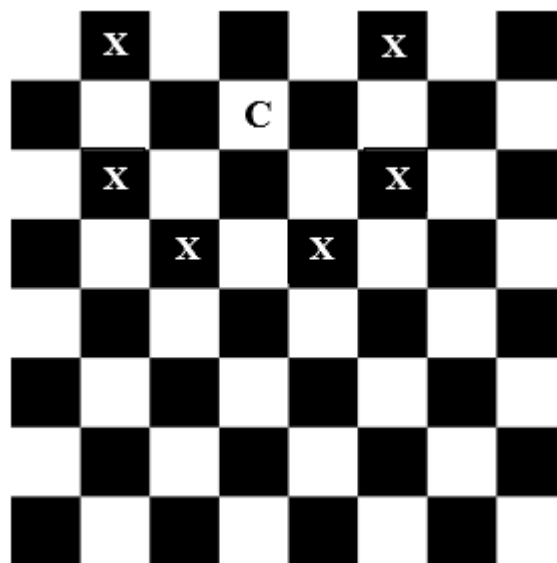
Actividad 3: usando módulos

Objetivo

Aprender a utilizar módulos en un programa

Ejercicios

- 1) Diseña una función lógica que devuelva true si las coordenadas que recibe correspondientes a dos reinas en un tablero de ajedrez entran en conflicto.
- 2) Diseña un módulo que reciba tres números distintos como parámetro y devuelva cuál es el mayor, cuál es el pequeño y cuál está en medio.
- 3) Diseña un módulo que reciba la posición (fila, columna) que ocupa un caballo en un tablero de ajedrez y muestre por pantalla las posiciones a las que puede desplazarse según las reglas del ajedrez. Su movimiento tiene forma de L, desplazándose dos casillas en un sentido y después una en dirección perpendicular. Ejemplo: caballo(2,4)-> (1,2), (1,6), (3,2), (3,6), (4,3), (4, 5).



C (2,4) representa el caballo, X las posiciones a las que puede ir

- 4) Realiza un módulo que solicite una serie de números naturales (entre 1 y 9 inclusive) y devuelva el número formado por todos los números introducidos por el usuario. La entrada de datos finaliza cuando el usuario introduce -1 o cuando se han leído 6 números. Ejemplo: para los números 4 8 9 1 6 -1. El módulo devuelve 48916