

JAVA. Folla 1.10.- Introducción ás funcións

OLLO: Todos os exercicios deben ser feitos empregando unha función creada por ti.

Dalle nomes distintos aos argumentos (as variables que recibe) da función na **definición** da función e na **chamada**.

1. Crea un programa que sume os dous números enteiros 123 e 345 chamando a unha función suma que devolva o valor da suma.
2. Modifica o anterior programa para facer a suma de dous números enteiros (introducidos por teclado no `main()`), chamando a unha función que devolve o valor da suma.
3. Crea un programa que sume tres números double introducidos por teclado (a introducción dos valores no `main`), chamando a unha función `suma3Double` que devolva o valor da suma.
4. Fai un programa que multiplique 4 valores double introducidos por teclado chamando a unha función `multiplica4Double`.
5. Escribe un programa que devolva a área dun círculo dado o seu radio (double). $PI * radio * radio$
6. Escribe un programa que reciba 3 números flotantes e devolva a media dos 3.
7. Escribe un programa que devolve o máximo de dous enteiros.
8. Escribe un programa que, dado un enteiro x , calcule $x^3 + 2x^2 + 3x + 1$.
9. Escribe un programa que dado un número enteiro N , devolva $1+2+3+...+N$.
10. Escriba unha función que reciba como argumento un número enteiro e devolva o número cos díxitos invertidos. Para o número 12344, devolverá 44321.
11. Programa que devolva o maior de 3 números enteiros.
12. Programa que devolva a suma dos divisores dun número enteiro positivo.
13. Programa que mostre o seguinte menú, e cada opción chame a unha función (**excepto a opción a) que non chama a unha función**) que faga o cálculo. Non empregues arrays:
 - a) Introducir 3 valores enteiros. (sen chamada a función, directamente no `main()`)
 - b) Mostrar os 3 valores.
 - c) Calcular a media. A función calculará os valores e o resultado imprímese no `main()`.
 - d) Calcular o maior dos 3 valores.
 - e) Calcular o menor dos 3 valores.
14. Fai un programa que mostre o seguinte menú. Vai simular unha calculadora.
 - a) Introducir 2 valores float. No `main()`.
 - b) Elixer a operación a realizar, premendo a tecla `*`, `/`, `+` ou `-`, e chama a **distintas** funcións (unha para suma, outra para a resta, a división e multiplicación), que fan o cálculo. O resultado imprímese desde o `main()`.