

## Ejercicios para usar return

Estos ejercicios requieren que la función retorne un valor.

### 1. Función que devuelve un int

Crear una función que reciba un número y devuelva su cuadrado.

Ejemplo: Si ingresas 4, la función devuelve 16.

### 2. Función que devuelve un float

Crear una función que reciba la base y altura de un triángulo y devuelva su área  $((base * altura) / 2)$ .

Ejemplo: Si base = 5 y altura = 10, devuelve 25.0.

### 3. Función que devuelve un char

Crear una función que reciba un número del 1 al 7 y devuelva la inicial del día de la semana correspondiente (L, M, X, J, V, S, D). \*\*X sería miércoles

Ejemplo: Si ingresas 1, la función devuelve 'L'.

### 4. Función que devuelve un double

Crear una función que reciba un radio y devuelva el área del círculo  $(\pi * r^2)$ .

Ejemplo: Si  $r = 3$ , devuelve 28.27.

### 5. Función que devuelve un bool (usando int recuerden como C maneja los booleanos)

Crear una función que determine si un número es positivo (1) o negativo (0).

Ejemplo: Si ingresas -5, la función devuelve 0.

## Ejercicios con funciones void (no devuelven nada)

No hay que retornar valores.

### 6. Función void que imprime un mensaje

Crear una función llamada saludo() que imprima "¡Hola, bienvenido a C!" cada vez que sea llamada. Luego crear otra que reciba un nombre e imprima "¡Hola, \*nombre ingresado\*!"

### 7. Función void que recibe un número y muestra si es par o impar

Crear una función que reciba un número y muestre "Par" o "Impar".

Ejemplo: Si ingresas 7, muestra Impar.

### 8. Función void que recibe un número y cuenta hasta ese número

Crear una función que reciba un número n e imprima los números del 1 al n.

Ejemplo: Si ingresas 4, imprime:

1  
2  
3  
4

### 9. Función void que pida un número hasta que sea positivo

Crear una función que solicite al usuario un número hasta que ingrese un valor mayor a 0.

Ejemplo: Si ingresas -3, -2, -1, 0, 5, la función se detiene en 5.

10. **Función void que reciba dos números e imprima el mayor**

Crear una función que reciba dos números e imprima cuál es mayor.

Ejemplo: Si ingresas 8 y 3, imprime “El mayor es 8”.

11. **Ejercicio extra:**

Viendo el ejercicio de la guía anterior:

Crear un menú interactivo usando `do-while`

Opciones:

1. Sumar dos números
2. Restar dos números
3. Multiplicar dos números
4. dividir dos números
5. Salir

Agrupar todas las operaciones: suma, resta, multiplicación y división en diferentes funciones que retornen el resultado y llamar a esas funciones para que nuestra calculadora funcione. Verificar en la función: `*float dividir (float num1, float num2){}` que NO se permita dividir por CERO.