

Funciones y Procedimientos 1

Los siguientes ejercicios deberán realizarse aplicando la modularidad del código mediante la creación de funciones y procedimientos.

Ejercicio 1. Realizar una clase de utilidad (Llamada **UtilObtencionDatos**) para la obtención de valores por teclado dentro de un paquete llamado utilidades. Realizar un método (función o procedimiento) para cada caso de obtención de datos que hayáis usado anteriormente.

Por ejemplo, si en un ejercicio se pide un valor hasta introducir un valor numérico positivo se creará el método **obtenerNumeroEnteroPositivo** dentro de la clase **UtilObtencionDatos**).

Deberán ser, al menos, un método para:

- Obtener un valor numérico entero
- Obtener un valor numérico entero positivo
- Obtener un valor decimal
- Obtener un valor decimal positivo
- Obtener un carácter
- Obtener una cadena de texto

Ejercicio 2: Realizar un programa mediante funciones que obtenga un valor numérico del usuario e indique si ese valor es par o impar.

Ejercicio 3: Realizar el cálculo de números primos mediante la creación de una función **esPrimo** que devuelva un valor booleano.

Ejercicio 4: Realizar un programa que pida dos números (comprobar que sean positivos) y muestre un mensaje para cada número entre el intervalo indicando si es primo o no.

Ejercicio 5: Calcular los números perfectos menores de 10000. Un número perfecto es igual a la suma de sus divisores propios. Divisor propio son todos menos el propio número.
Ejemplo: $1+2+3=6 \rightarrow 6$ es perfecto

Ejercicio 6: Realizar el programa de cálculo de exponentes (positivos y negativos) utilizando una función **calcularExponente** que reciba dos números (para la base y para el exponente) y devuelva el valor del resultado.