

# Practica Unidad 5. Funciones

Del ejercicio 1 al ejercicio 10 son para que puedas ejercitar los conceptos que vimos, no son obligatorios. El ejercicio 11 debe entregarse.

- 1) Hacer una función que informe el máximo valor de un arreglo pasado por parámetro.

Entrada: {2,5,4,9,2,9,5,0}, largo:8  
salida : 9

- 2) Hacer una función que permita tirar un dado de N caras.

Ej:

int dado ( int cantCaras);

- 3) Hacer una función que “salude” a un nombre pasado por parámetro:

Ej:

entrada: “Juan”  
salida: “Hola Juan”

- 4) Hacer una función que concatene (una) dos strings.

Ej:

entrada “hola” y “mundo”,  
salida : “holamundo”.

- 5) Hacer una función que calcule el promedio de un conjunto de valores dentro de un arreglo. Pueden pasarse los parámetros necesarios.

Ej:

entrada {2,4,7,1,2,3,5,7}  
salida : 3.875

Ayuda, pueden agregar los parámetros de entrada que necesiten

- 6) Hacer una función que diga si un valor es múltiplo de N (dónde N se pasa por parámetro).

Ej:

entrada 40 y 5  
salida : si

- 7) Hacer una función que cuente cuantas ocurrencias de un número (pasado por parámetro) hay en un arreglo.

Ej:

entrada: {2,5,4,7,2,1,5,2}, y 2 (cortar cuantas números 2 hay)  
salida : 3

- 8) Hacer una función que sume todas las veces que aparece un número pasado por parámetro en un arreglo.

Ej:

entrada: {2,5,4,7,2,1,5,2}, y 2 (cortar +y cuantas números 2 hay)  
salida : 6

Ayuda. Pueden utilizar la función anterior como parte del proceso.

- 9) Hacer una función que sume todas las veces que aparece un número pasado por parámetro en un arreglo.

Ej:

entrada: {2,5,4,7,2,1,5,2}, y 2 (cortar +y cuantas números 2 hay)  
salida : 6

Ayuda. Pueden utilizar la función anterior como parte del proceso.

- 10) Hacer una función que a partir de una palabra pasada por parámetro, indique cuantas vocales hay individualmente y retorne los valores.

Ej:

entrada: "amarillo",  
salida : a:2, e:0, i:1, o:1, u:0

## EJERCICIO 11

REGLAS DE LA GENERALA. La generala se juega con 5 dados de 6 caras, se tiran y se forman jugadas, las jugadas son las siguientes:

**Todo al 1:** Suma todos los 1. Ej tirada: 1 6 6 1 5. Total: 2 (1 + 1)

**Todo al 2:** Suma todos los 2. Ej tirada: 2 2 2 1 5. Total: 6 (2 + 2 + 2)

**Todo al 3:** Suma todos los 3. Idem 1 y 2

**Todo al 4:** Suma todos los 4. Idem 1 y 2

**Todo al 5:** Suma todos los 5. Idem 1 y 2

**Todo al 6:** Suma todos los 6. Idem 1 y 2

**Full:** 3 dados iguales y 2 dados iguales:

Ej: 2 3 2 2 1 No es full

Ej: 4 3 4 3 4 Es full

El full suma 30

**Poker:** 4 dados iguales:

Ej: 2 2 2 2 1 Es poker

El poker suma 40

**Escalera:** Escalera del 1 al 5 o del 2 al 6:

Ej: 4 2 3 5 6 Es escalera

Ej: 1 2 3 5 4 Es escalera  
La escalera suma 50

**Generala:** Todos los dados iguales:

Ej: 4 4 4 4 4 Es generala  
La escalera suma 60

El juego que deberán hacer es simplemente tirar los dados y decir si corresponde a alguno de los juegos y informar el puntaje obtenido.

Una tirada consta de 5 dados de 6 caras.

## **EJERCICIO**

Hacer un juego de Generala (mano a mano)

El ejercicio consiste en una tirada el jugador y una tirada la PC, aquel con la mano más alta, gana

Ejemplo:

Tirada jugador: 2 5 5 2 2

Todo al 1: 0

Todo al 2: 6

Todo al 3: 0

Todo al 4: 0

Todo al 5: 10

Todo al 6: 0

Full: 30 ←-- Jugada más alta

Poker: 0

Escalera: 0

Generala: 0

El Full fue la jugada más alta, así que el puntaje es 30

Tirada Pc: 2 5 3 4 6

Todo al 1: 0

Todo al 2: 2

Todo al 3: 3

Todo al 4: 4

Todo al 5: 5

Todo al 6: 6

Full: 0

Poker: 0

Escalera: 50 ←-- Jugada más alta

Generala: 0

La Escalera fue la jugada más alta, así que el puntaje es 50

Gana la PC