UNIDAD 3. FUNCIONES

Ejercicios para el alumnado 2ª parte:

Moneda

Simular el lanzamiento de una moneda al aire generando un número aleatorio que varíe entre 0 y 1. Para dar más sensación de realidad hacer que la imagen de la moneda cambie 6 veces antes de presentar la imagen de la parte de la moneda escogida.

parar la moneda con un setinterval



Piedra, papel y tijera

El usuario elegirá su opción en un **grupo de radio botones (input type="radio")** y la máquina generando un número aleatorio entre 0 y 2. Para dar más sensación de realidad hacer que la imagen correspondiente a la opción elegida por la máquina cambie 20 veces antes de presentar opción seleccionada.

El programa indicará si gana el usuario, la máquina o si existe un empate.



Manejo de funciones

El programa diseñará un menú con 5 opciones:

a. Calcular a través de la función denominada **Factorial**() el factorial de un número que se introduce por teclado. Se controlará que los caracteres introducidos sean numéricos y que correspondan a un entero que no es negativo.



b. Diseñar la función **Intercambiar(numero1, numero2)** para hacer el intercambio de dos números introducidos por teclado pasando los argumentos por valor y por referencia.

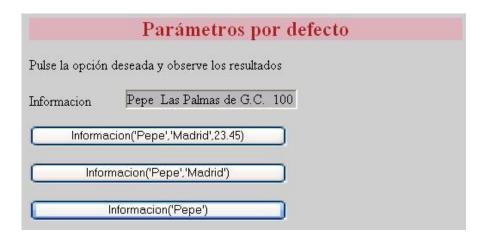
por referencia tiene que se un objeto siempre



c. Diseñar la función **Suma**(**número de argumentos variables, separados por coma**) que realice la suma de los números sean estos enteros o reales. Indicará si la entrada no tiene el formato solicitado.



d. Realizar la función **Informacion(nombre, localidad, valor)** haciendo que los dos últimos argumentos tengan los siguiente valores por defecto **LAS PALMAS DE G.C.** y **100**.



e. Repetir el cálculo del factorial, esta vez, a través de una función recursiva.