Función: es una sección de código independiente con nombre, que ejecuta una tarea específica y opcionalmente devuelve un valor.

• Ventajas:

- Aislar mejor los problemas
- Producir programas más fáciles de mantener
- Reutilización de código.

Estructura de una función:

```
public static tipo retorno nombre funcion (lista de parametros)
       cuerpo de la función
       return expresión
public static: La función debe de ser pública y estática para que no sea necesario crear un
                     objeto para que se ejecute la función.
                            Tipo de valor devuelto por la función o void si la función no
tipo de retorno:
                           devuelve ningún valor.
                           Identificador o nombre de la función.
nombre función:
lista de parametros: Lista de declaraciones de los parámetros recibidos por la
                            función separados por comas.
expresión:
                            Valor que devuelve la función.
```

Ejemplo:

```
public static float suma(float num1, float num2) {
    float resp;
    resp = num1 + num2;
    return resp;
}
```

 Una llamada a una función produce la ejecución de las sentencias del cuerpo de la función y cuando se termina la función o se encuentra un return, regresa el control al punto en que fue llamada.

- Tipos de retorno, pueden ser:
 - Tipos de datos simples (int, float, double, char, etc.)
 - Puntero
 - Estructura
- Ejemplo:
- public static int max(int x, int y);
 //devuelve un entero
- public static double *media(void);
 /*devuelve un puntero a double*/
- public static void MAX(int m, float n);
 /*no devuelve un valor*/
- public static struct InfoPersona buscar(int
 n); /*devuelven una estructura*/

- Una función devuelve un único valor, a través de la sentencia return.
- Ejemplo:
 - return (expresion);
 - return expresión;
 - return;

• La definición de una función se puede poner antes o después del main().

```
Ejemplo:
class Program
    {
        public static double media(int a, int b)
            return (a+b)/2;
        static void Main(string[] args)
            int n1, n2;
            double med;
            Console.WriteLine("Introducir dos numeros reales");
            n1 = int.Parse(Console.ReadLine());
            n2 = int.Parse(Console.ReadLine());
            med = media(n1, n2);
            Console.WriteLine("El valor medio es: {0}", med);
    }
```

• Ejercicio:

- Cada año, el dueño de un automóvil paga un refrendo de \$499.00 y una tenencia promedio del 12.8% sobre el valor del automóvil. Para exentar el pago de tenencia el precio del carro no debe superar los \$250.000,00 pesos. Ingrese el precio del carro y muestre cuánto debe pagar ese año.
- Usar una función que reciba como entrada el valor del auto, y regrese el monto a pagar de la tenencia.

Paso de parámetros

- Existen dos tipos de paso de parámetros a una función:
 - Por valor
 - Por referencia

• Ejemplo de paso de parámetros por referencia:

```
class Program
    {
        public static double media(ref int a, int b)
            a += 5;
            return (a+b)/2;
        static void Main(string[] args)
            int n1, n2;
            double med;
            Console.WriteLine("Introducir dos numeros reales");
            n1 = int.Parse(Console.ReadLine());
            n2 = int.Parse(Console.ReadLine());
            med = media(ref n1, n2);
            Console.WriteLine("El valor medio es: {0}", med);
            Console.WriteLine("Valor de n1: {0}", n1);
```



Diagramas de Flujo

Ejercicio

Versión 1: Función que calcule la edad de una persona, debe recibir la fecha actual y de nacimiento y regresar la edad.

 public static int calcular edad(int dactual, int macual, int aactual, int dnac, mnac, anac){}

Versión 2: Función que calcule la edad de una persona, debe recibir la fecha actual y de nacimiento, así como una variable de referencia en la cual se guardará la edad.

 public static void calcular edad(int dactual, int macual, int aactual, int dnac, mnac, anac, ref int edad){}