

Funciones Parte I

Actividades

1. Escribir una función que calcule el área de un rectángulo. La función recibe la base y la altura y retorna el área.
2. Escribir una función que calcule el área de un círculo. La función debe recibir el radio como parámetro y devolver el área.
3. Crear una función que verifique si un número dado es par o impar. La función debe imprimir un mensaje indicando si el número es par o impar.
4. Crear una función que verifique si un número dado es par o impar. La función retorna True si el número es par, False en caso contrario.
5. Definir una función que encuentre el máximo de tres números. La función debe aceptar tres argumentos y devolver el número más grande.
6. Diseñar una función que calcule la potencia de un número. La función debe recibir la base y el exponente como argumentos y devolver el resultado.
7. Crear una función que reciba un número y retorne True si el número es primo, False en caso contrario.
8. Crear una función que (utilizando la función del punto 11 **de la guía de For**), muestre todos los números primos comprendidos entre la unidad y un número ingresado como parámetro. La función retorna la cantidad de números primos encontrados.
9. Crear una función que imprima la tabla de multiplicar de un número recibido como parámetro. La función debe aceptar parámetros opcionales (inicio y fin) para definir el rango de multiplicación. Por defecto es del 1 al 10.
10. Crear una función que le solicite al usuario el ingreso de un número entero y lo retorne.
11. Crear una función que le solicite al usuario el ingreso de un número flotante y lo retorne.
12. Crear una función que le solicite al usuario el ingreso de una cadena y la retorne.
13. Especializar las funciones del punto 10, 11, 12 para hacerlas reutilizables. Agregar validaciones.