

## Práctica 6

1. Crear una función que calcule el cubo de un número real (float). El resultado deberá ser otro número real.
2. Crear una función llamada “signo”, que reciba un número real, y devuelva un número entero con el valor: -1 si el número es negativo, 1 si es positivo o 0 si es cero.
3. Crear una función que devuelva la primera letra de una cadena de texto.
4. Crear una función “esPrimo”, que reciba un número y devuelva el valor 1 si es un número primo o 0 en caso contrario.
5. Crear una función que reciba un número cualquiera y que devuelva como resultado la suma de sus dígitos.
6. Crear una función que reciba un caracter y un número, y escriba un “triángulo” formado por ese caracter, que tenga como anchura inicial la que se ha indicado. Por ejemplo, si la caracter es \* y la anchura es 4, debería escribir

\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*

\*