

Ejercicios de Métodos

- 1)** En un servidor de un juego competitivo donde recurrentemente es necesario verificar si el valor de una cuenta es superior o inferior a 1000, debemos crear un método que reciba dos números enteros, los multiplique entre si y si el resultado es menor a 1000 guarde en una variable externa al método el valor de la operación. En caso de ser mayor guarde 1000.
- 2)** Replique el método del ejercicio anterior, pero en lugar de hacer que el resultado se guarde en una variable externa, modifique el método para que retorne dicho resultado.
- 3)** En un juego donde es necesario darle un rango al jugador, tenemos que crear un método que reciba un float que representa el tiempo en que se completó el nivel. Lograr que el método verifique si el tiempo es menor a 40 entonces devolvemos el rango de oro, si es menor que 60 plata, si es menor que 75 bronce y si mayor a esto madera.
- 4)** Crear un método que nos devuelva la suma de una secuencia de números enteros consecutivos, partiendo del numero 0 hasta el número ingresado. Tenga en cuenta que el numero entero ingresado puede ser positivo o negativo.