

**SOPORTE A LA GESTION DE DATOS CON PROGRAMACION VISUAL – 2017**  
**GUIA DE PROBLEMAS Nº 1**

1. Definir una función `max()` que tome como argumento dos números y devuelva el mayor de ellos.
2. Definir una función `max_de_tres()`, que tome tres números como argumentos y devuelva el mayor de ellos.
3. Definir una función que calcule la longitud de una lista o una cadena dada.
4. Escribir una función que tome un carácter y devuelva `True` si es una vocal, de lo contrario devuelve `False`.
5. Escribir una función `multip()` que multiplique respectivamente todos los números de una lista. Por ejemplo: `multip([1,2,3,4])` debería devolver 24.
6. Definir una función `inversa()` que calcule la inversión de una cadena. Por ejemplo la cadena "estoy probando" debería devolver la cadena "odnaborp yotse".
7. Definir una función `es_palindromo()` que reconozca palíndromos (es decir, palabras que tienen el mismo aspecto escritas invertidas), ejemplo: `es_palindromo("radar")` tendría que devolver `True`.
8. Definir una función `superposicion()` que tome dos listas y devuelva `True` si tienen al menos 1 miembro en común o devuelva `False` de lo contrario. Escribir la función usando el bucle `for` anidado.
9. Definir una función `generar_n_caracteres()` que tome un entero `n` y devuelva el carácter multiplicado por `n`. Por ejemplo: `generar_n_caracteres(5, "x")` debería devolver "xxxxx".
10. Escribir una función `mas_larga()` que tome una lista de palabras y devuelva la más larga.
11. Determinar la cantidad de dígitos de un número ingresado.
12. Determinar la suma de todos los números de 1 a `N`. `N` es un número que se ingresa por consola.