

1. Declara una función llamada *saludar* que muestre en la consola "Hola, mundo!" cuando se llame. Ejecutarla.
2. Declara una función llamada *despedirse* que muestra en la consola "Adiós, mundo!" y llámala. Ejecutarla.
3. Declara una función llamada *calcularCuadrado* que acepte un número como parámetro y devuelva el cuadrado de ese número. Ejecutarla.
4. Escribir una función llamada *minutosAHoras* que reciba un número entero de minutos como parámetro, y devuelva un número representando la misma cantidad de tiempo pero en horas.
5. Declara una función llamada *saludarPersona* que acepte un parámetro nombre y muestre en la consola "Hola, " seguido del nombre.
6. Declara una función llamada *sumarNumeros* que acepte dos números como parámetros y devuelva su suma.
7. Declara una función llamada *multiplicarNumeros* que acepte tres números como parámetros y devuelva su producto.
8. Escribir una función que se llame *concatenar3*, que reciba 3 strings como parámetros. Definir dentro de la función una variable que se llame *separador*. La función debe devolver un solo string, concatenando los 3 ingresados como parámetro y separados por el separador.
9. Escribir una función llamada *promedioDeCuatroNumero*, que reciba 4 números como parámetros y devuelva el promedio de los números introducidos.
10. Declara una función llamada *presentarPersona* que acepta dos parámetros, nombre y edad, y muestre en la consola "Mi nombre es [nombre] y tengo [edad] años."
11. Declara una función llamada *areaRectangulo* que acepte dos parámetros, ancho y alto, y devuelva el área del rectángulo. Comprobarlo asignando la función a una variable, y mostrando en consola el valor de la misma.
12. Declara una función llamada *calcularPropina* que acepte un número como parámetro y devuelva la cantidad de propina a dejar en base a cuánto salió el total de la comida. Comprobarlo asignando la función a una variable y mostrando en consola el valor de la misma.
13. Declara una función llamada *calcularSalario* que acepta dos parámetros, *horasTrabajadas* y *tarifaPorHora*, y devuelva el salario calculado.
14. Declara una función llamada *calcularDescuento* que acepte un parámetro *precioOriginal*. La función debe declarar una variable *descuento* con un valor de 0.1 (10%). Luego, calcula el precio con descuento y devuelve el resultado.
15. Declara una función llamada *evaluarNumero* que acepte un parámetro *num*. La función debe devolver "positivo" si el número es mayor que 0, "negativo" si es menor que 0, y "cero" si es exactamente 0.
16. Declara una función llamada *evaluarEdad* que acepte un parámetro *edad*. La función debe devolver "Menor de edad" si la edad es menor de 18, y "Mayor de edad" si es 18 o mayor.

17. Declara una función llamada `esPar` que acepte un número como parámetro. Si el número es par, debe mostrar en la consola "El número es par". Si es impar, debe mostrar "El número es impar".
18. Declara una función llamada `compararNumeros` que acepte dos números como parámetros. La función debe mostrar en la consola cuál de los dos números es mayor o si son iguales.
19. Declara una función llamada `sumaEsPar` que acepte dos números como parámetros. La función debe mostrar en la consola si la suma de los dos números es par o impar.
20. Declara una función llamada `ambosPositivos` que acepte dos números como parámetros. La función debe mostrar en la consola si ambos números son positivos, si solo uno es positivo, o si ninguno es positivo.
21. Declara una función llamada `calcularImpuesto` que acepte un parámetro ingreso. Si el ingreso es menor de 10000, el impuesto es del 10%. Si es entre 10000 y 20000, el impuesto es del 15%. Si es mayor de 20000, el impuesto es del 20%. La función debe devolver el valor del impuesto.
22. Declara una función llamada `clasificarNota` que acepte un parámetro nota. Si la nota es 90 o más, devuelve "A". Si es entre 80 y 89, devuelve "B". Si es entre 70 y 79, devuelve "C". Si es entre 60 y 69, devuelve "D". Si es menor de 60, devuelve "F".