

Práctica Crear Funciones 1

Declara una función llamada `saludar`, que cada vez que sea llamada imprima en pantalla `"¡Hola mundo!"`

Solo debes definir la función, no debes invocarla luego.

Práctica Crear Funciones 2

Declara una función llamada `bienvenida`, que tome como **argumento** el nombre de una persona, y que cada vez que sea llamada **imprima** en pantalla `"¡Bienvenido {nombre_persona}!"`

Crea la **variable** `nombre_persona`, y almacena dentro de la misma el nombre que prefieras.

Solo debes definir la función y crear la variable, no debes invocar la función luego.

Práctica Crear Funciones 3

Declara una función llamada `cuadrado`, que tome como **argumento** un *número* cualquiera, y que cada vez que sea llamada, **imprima** en pantalla el cuadrado de dicho número (es decir, la potencia 2 del valor).

El nombre del argumento que debe tomar dicha función es `un_numero`. Crea dicha **variable** y asígnale un número cualquiera.

Solo debes definir la función y crear la variable, no debes invocar la función luego.

Práctica Return 1

Crea una función llamada `potencia` que tome dos valores **numéricos** como *argumentos*. Deberá *devolver* el número que resulte de **resolver una potencia**, utilizando el primer número como base, y el segundo como exponente:

$$3^4 = 81$$

Diagrama que ilustra la potencia $3^4 = 81$. El número 3 está etiquetado como **BASE** con una flecha hacia abajo. El número 4 está etiquetado como **EXPONENTE (segundo argumento)** con una flecha hacia arriba. El número 81 está etiquetado como **POTENCIA** con una flecha hacia abajo.

Práctica Return 2

- Crea una función llamada `usd_a_eur` que tome como único parámetro un **valor** numérico (un *monto en dólares estadounidenses*), y *devuelva* como resultado el monto *equivalente en euros*. A fines de este ejemplo, tomaremos la conversión **1 USD = 0.90 EUR**.
- Crea una variable llamada `dolares` y almacena en ella un monto cualquiera para entregárselo a tu función y evaluar su resultado.

Pista: para realizar la conversión, la función internamente debe multiplicar este valor en dólares por 0.90 para obtener el monto equivalente en euros.

Práctica Return 3

Crea una función llamada `invertir_palabra` que tome los caracteres de una palabra dada como argumento, invierta el orden de sus caracteres y los devuelva de ese modo y en mayúsculas.

Por ejemplo, si le proporcionamos la palabra "**Python**", deberá devolver: "**NOHTYP**"

También, deberás crear una **variable** llamada `palabra`, que contenga el string que tú prefieras, para sumisitrarle como argumento a la función creada.

Pista: dentro de la función creada, deberás utilizar métodos de strings ya vistos.