

## TECNICATURA EN PROGRAMACION

### EJERCITACION FUNCIONES POR VALOR O COPIA

1. Implementar una función genérica que sume 2 números enteros. Utilizarla en distintas situaciones (valores fijos, variables, .....)
2. Implementar una función genérica que retorne 1 si el numero recibido es "PAR" y 0 si el valor recibido es "IMPAR"
3. Implementar una función genérica que retorne el máximo de dos números enteros (se sabe que ambos números son distintos)
4. Implementar una función genérica que lea y controle el ingreso de un número entero positivo de 3 cifras. Reutilizarla para ingresar un numero que represente un mes. También para el ingreso de la hora.
5. Implementar una función genérica que lea y controle el ingreso de una vocal.
6. Confeccionar un programa que solicite el ingreso de N ternas de valores enteros y para cada una de las ternas calcule e informe el promedio de sus valores. Para el cálculo del promedio implementar y utilizar una función.
7. En un curso de Programación I, hay anotados 100 alumnos. Cada vez que un alumno rinde un parcial se registra:
  - DNI del alumno
  - Nota obtenida.

No todos los alumnos rindieron el parcial. La información termina con DNI cero o negativo.

Se pide: obtener la nota promedio del parcial. (solo los alumnos que se presentaron)

Implementar:

- Función genérica que controle la nota obtenida de cada alumno (0 a 10)
- Función genérica para obtener la nota promedio.

8. En un experimento de laboratorio se toman tiempos entre reacciones, de comienzo de la reacción (hora, minutos, segundos) y de fin de la reacción (hora, minutos, segundos) durante el cada día. El ingreso de datos termina con el ingreso de hora de comienzo negativa.

Determinar el tiempo entre las reacciones para cada par de valores (hora, minutos, segundos).

Para el cálculo de dicho tiempo se sugiere usar:

- a. FUNCIÓN DE CONVERTIR TIEMPO (hora, minuto, segundo) a segundos
- b. FUNCIÓN RESTA
- c. FUNCIÓN DIVISIÓN

9. Realizar un programa que se ingresan juegos de 3 valores.

Cada uno de estos 3 valores, son: el primero es un código de 1 a 9 y los dos siguientes son valores numéricos( el primero entero y el segundo real ).

Para cada juego de valores calcular e informar:

--si el código es valor impar el producto entre los valores

--si el código es valor par la suma entre los valores.

El fin de datos ocurre cuando el código es cero.

Implementar las siguientes funciones:

- a-) LeerControl -> Función que ingresa y controla el ingreso del código
- b-) ImparPar -> Función que retorna 'P' si el número es par y 'I' si es impar.
- c-) Producto -> Función que calcula el producto
- d-) Suma -> Función que calcula la suma

10. Se ingresan números enteros comprendidos entre 100 y 2000.

Determinar usando la función PROMEDIO, el promedio de los números ingresados entre 1200 y 2000

El ingreso de datos finaliza cuando se ingresa un número igual a 99.

Implementar la función VALIDAR que retorna 1 si el numero está dentro del rango especificado y 0 si no lo está. Utilizarla y reutilizarla para controlar ambas situaciones.