



FUNCIONES PROPIAS

10145 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN PARA INGENIERÍA
10110 – FUNDAMENTOS DE COMPUTACIÓN Y PROGRAMACIÓN



RESUMEN DE CONTENIDOS



SINTAXIS DE FUNCIONES PROPIAS

- La sintaxis para definir una función propia en Python es:

```
def sumar_cuadrados(x, y):  
    cuadrado_x = x * x  
    cuadrado_y = y * y  
    resultado = cuadrado_x +  
    cuadrado_y  
    return resultado
```

SINTAXIS DE FUNCIONES PROPIAS

- La sintaxis para definir una función propia en Python es:

Encabezado → **Nombre de la función** **Parámetros formales**

```
def sumar_cuadrados(x, y):  
    cuadrado_x = x * x  
    cuadrado_y = y * y  
    resultado = cuadrado_x +  
    cuadrado_y  
    return resultado
```



SINTAXIS DE FUNCIONES PROPIAS

- La sintaxis para definir una función propia en Python es:

Encabezado → **Nombre de la función** **Parámetros formales**

```
def sumar_cuadrados(x, y):  
    cuadrado_x = x * x  
    cuadrado_y = y * y  
    resultado = cuadrado_x +  
    cuadrado_y  
    return resultado
```

Cuerpo de la función →

Retorno →



SINTAXIS DE FUNCIONES PROPIAS

- La sintaxis para definir una función propia en Python es:

```
def sumar_cuadrados(x, y):
```

```
    cuadrado_x = x * x
```

```
    cuadrado_y = y * y
```

```
    resultado = cuadrado_x +  
    cuadrado_y
```

```
    return resultado
```

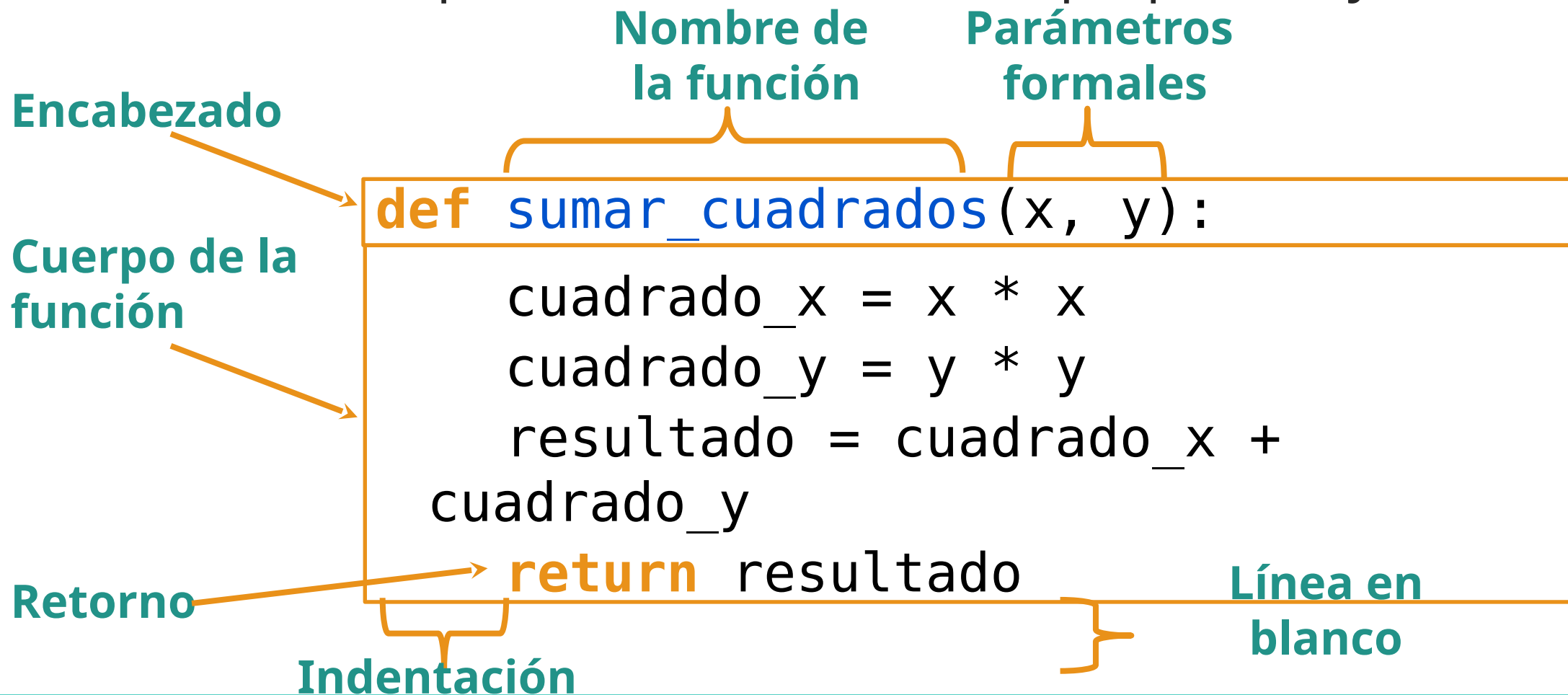
Línea en
blanco

Indentación



SINTAXIS DE FUNCIONES PROPIAS

- La sintaxis para definir una función propia en Python es:





SENTENCIA **return**

- A diferencia de un **print()**, que **entrega un valor sólo para su visualización**, el **return** entrega **un valor que podemos manipular y operar** dentro de un programa
- El uso del **return** debe ser una decisión estratégica del programador, pues puede ayudar a **optimizar el código**
- En las próximas clases aprenderemos como utilizar el **return** y funciones propias para **hacer repeticiones** sin usar **while**



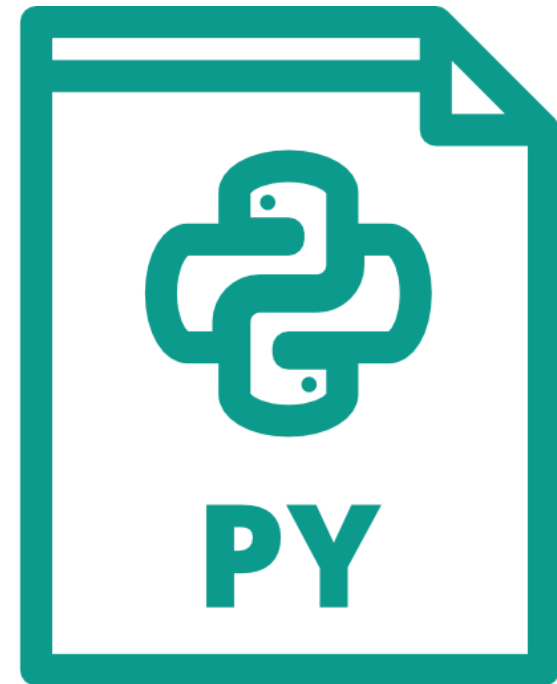


COMENTARIOS

- Cada función propia que se defina debe tener al inicio, en sus comentarios:
 - **Qué es** lo que la función hace
 - Cuáles son las **entradas** que requiere, indicando **tipo de dato** para cada entrada
 - Cuál es la **salida** que entrega y el **tipo de dato** de esta salida
 - Todo esto en un **comentario multilínea (docstring)** luego del encabezado de la función
- Para ejemplificar, utilizaremos como ejemplo la función `es_primo()`

COMENTARIOS

```
def es_primo(numero):  
    """ Función que determina si un número entero  
    positivo es primo o no.  
    Entrada: número (int) mayor o igual a 2.  
    Salida: booleano (True si el número es primo)  
            (False si el número no es primo)  
    """  
    i = 2  
    while i < numero :  
        if numero % i == 0 :  
            return False  
        i = i + 1  
    return True
```



VISIBILIDAD

- Cuándo creamos una variable, esta tiene una propiedad llamada **visibilidad** (*scope*)
- Técnicamente, a esta visibilidad se le llama **alcance** y existen esencialmente dos tipos de alcances:
 - las **variables locales**, que son aquellas que sólo existen dentro de la función que la crea
 - las **variables globales** son visibles por todas las sentencias que siguen a su creación, excepto donde existe una variable local con el mismo nombre
- El factor que determina si una variable es local o global, es el **dónde es creada**, a pesar de que existen métodos para definirlo explícitamente





EJERCICIOS



EJERCICIO PROPUESTO 1

- Construya un programa en Python que reciba como entrada un conjunto de valores, separados por el carácter espacio y entregue como resultado el promedio y la desviación estándar de dichos valores
 - Divida su código en funciones para facilitar su labor



EJERCICIO PROPUESTO 2

- Construya un programa en Python que reciba como entrada un string y determine cuál es la letra que más repite
 - No utilice el método `.count()` en su solución



TAREAS PARA TRABAJO AUTÓNOMO

- Revisa la lectura 9 – Recursión
- Realiza los ejercicios propuestos anteriormente y, consultando la documentación de Python, intenta resolver el ejercicio:
 - Construya un programa en Python que permita a un usuario jugar al Gato (Tic-Tac-Toe) contra una máquina. El computador juega aleatoriamente en una casilla libre al azar. Al final del programa se debe informar al usuario si ganó él, la máquina o hubo empate.

Divide tu código en funciones para facilitar el trabajo



¿CONSULTAS?