

Universidad Tecnológica de Panamá
Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales
Práctica

Nombre de la Asignatura: Desarrollo Lógico y Algoritmos

Capítulo: III Funciones

Título de la Guía: Práctica de elementos de funciones

Número de la Guía: 1_1

Docente Responsable: Prof. Mitzi Murillo de Velásquez

Fecha: Dada por la profesora en el aula de clases

Objetivo : Practicar los conceptos de funciones dados en clases. Definición, llamadas.

Defina todos los elementos necesarios para resolver los siguientes problemas:

I. CODIFIQUE LA DEFINICION o ENCABEZADO DE LA FUNCION :

1. Una función llamada muestra que acepta y devuelve una cantidad entera.
2. Una función llamada raíz acepta dos parámetros enteros y devuelve un resultado en punto flotante
3. Una función llamada transferirR acepta un entero y devuelve un carácter.
4. Una función llamada inversa acepta un carácter y devuelve un entero.
5. Una función llamada procesarDatos acepta un entero y dos cantidades de punto flotante y devuelve una cantidad en punto flotante.

II. DEFINA CÓMO SE ESTABLECERA EL LLAMADO DE ACUERDO A LA DEFINICION DE LA FUNCION

- a) flotante func(entero a, entero b)
{ }
- b) carácter proc(carácter c1, caracter c2)
{ }
- c) proc2(entero x, flotante y)
{ }
- d) proceso (entero a , entero b, flotante c)
{ }
- e) entero proc()
{ }

III. ESPECIFIQUE LA DEFINICION DE LA FUNCION

- a) Algoritmo Principal {
 // declarativas
 entero aaa , bbb, ccc

 c = calcularEcuacion(aaa, bbb)
}
- b) Algoritmo Principal
 { //Declarativas

```
    flotante a , b, d;  
    entero c;  
    -----  
    -----  
    c = procesar_Valores(a, b);  
    d = procesar_Valores2(a, b, c);  
}
```