

## Actividad 3NP: aprendiendo a usar módulos

### Objetivo

Aprender a utilizar módulos

### Qué hacer

- En primer lugar lee los apuntes relativos al funcionamiento de los módulos (págs. 1-9 ) ya que necesitas entender los conceptos que allí se exponen para poder hacer los ejercicios.
- Realiza los ejercicios.
- Entrega los ejercicios a través de Moodle antes de la siguiente clase de teoría. Trae una copia en papel o en un dispositivo digital para poder hacer correcciones durante la clase. Puedes ver la fecha tope de entrega en Moodle.

### Ejercicios

- 1) Implementa un programa que haga uso de una función booleana que reciba un número entero como parámetro y devuelva true si es par y false en caso contrario.
- 2) Implementa un programa que haga uso de un módulo que permita intercambiar el valor de dos variables que recibe como parámetros.
- 3) Diseña un módulo que permita leer y validar un dato entero de entrada de manera que su valor sea mayor que 0 y menor que 100. Deberá solicitar el valor al usuario hasta que cumpla las condiciones.
- 4) Implementa un programa que incorpore un módulo que cuente y sume los números que hay entre dos números (excluidos los números dados) que se le solicitan al usuario. Los números se piden al usuario en el `main` y se pasan como parámetros al módulo, el cual debe devolver la suma y la cuenta.

### Cómo hacerlo

Esta actividad debe realizarse de forma individual. Si te surgen dudas, anótalas para comentarlas en clase. También puedes hacer uso del foro de dudas de la asignatura

## Fuentes de información

- Apuntes de programación modular
- Capítulo 7, apartados 7.1, 7.2 y 7.3 del libro Fundamentos de Programación Jesús Carretero, Félix García, y otros Thomson-Paraninfo (2007) ISBN: 978-84-9732-550-9
- Capítulo 5 (apartados 5.1, 5.2) del libro Problemas Resueltos de Programación en Lenguaje C. Félix García, Alejandro Calderón, y otros. Thomson (2002) ISBN: 84-9732-102-2