

# Comprueba si hay errores en este problema de palabras: target-leap

**Direcciones:** Escribe una función que capte la coordenada  $x$  del objetivo y haga un salto de jugador devolviendo una coordenada  $x$  que es el doble de la coordenada  $x$  original.

## Declaración de contrato y propósito



Todo contrato tiene 3 partes...

; target-leap : number → number  
*function name* *domain* *range*

; Toma la coordenada  $xy$  devuelve una nueva, multiplicada por 2  
*what does the function do?*

## Ejemplos



Escribe algunos ejemplos, luego circula y marca los cambios...

(EXAMPLE ( target-leap 100 ) (200) )  
*function name* *input(s)* *what the function produces*

(EXAMPLE ( target-leap 40 ) (200) )  
*function name* *input(s)* *what the function produces*

## Definición



Escribe la definición, nombres de variables a todos sus valores de entrada...

(define ( leap x-coor )  
*function name* *variables*

( \* x 5 )  
*what the function does with those variables*