FUNCIONES

EJ1

#include <stdio.h> float promedio\_real(float n1, float n2); int main() { float a; float b; float p; p = promedio\_real(123.75, 92.5); printf("Promedio: %.2f\n", p); a= 123.75; b= 92.5; p = promedio\_real(a, b); printf("Promedio: %.2f\n", p); printf("Promedio: %.2f\n", promedio\_real(a, b)); promedio\_real(a, b); return 0; } float promedio\_real(float n1, float n2) { return (n1+n2)/2; }

EJ 2

#include <stdio.h>

float grados\_kelvin(float grados);

int main() {

int celsius;

int kelvin;

celsius = 27.5;

kelvin = grados\_kelvin(celsius);

printf("Temperatura grados Kelvin: %.2f\n", kelvin);

return 0; }

float grados\_kelvin(float grados)

{

}

EJ 3

#include <stdio.h> #include <math.h> float hypotenusa(int alto, int ancho); int main() { int alto= 30; int ancho= 40; float resultado; resultado = hypotenusa(alto, ancho); printf("Hypotenusa= %.2f\n", resultado); return 0; } float hypotenusa(int alto, int ancho) { return sqrt( pow(alto, 2) + pow(ancho, 2) ) ; }

EJ 4

#include <stdio.h> int funcion(int valor); int main() { int a=10; int b=0; int c=-5; printf("Resultado: %d\n", funcion(a)); printf("Resultado: %d\n", funcion(b)); printf("Resultado: %d\n", funcion(c)); return 0; } int funcion(int valor) { int resultado; if(valor > 0) { resultado=1; } else { if(valor < 0) { resultado = -1; } else { resultado = 0; }return resultado; }

EJ 5

EJ 6 EL AREA DE UN CIRCULO