

E - Funções

1- Faça um programa que utilize uma função chamada *subtracao*, esta função deve receber 2 números inteiros e retornar o resultado da subtração dos números passados. O programa principal deve exibir o resultado da função.

2- Elabore um programa que leia dois números reais do usuário e o tipo de operação desejada para estes números, conforme tabela abaixo. Feito isso o programa deve utilizar uma função chamada *calcular*, que possuirá 3 parâmetros, os dois primeiros são números reais e o último é o tipo de operação desejada, a função deve retornar o resultado do cálculo escolhido. O programa principal deve exibir o resultado da função.

Opção	Tipos de operação
1	Soma
2	Subtração
3	Multiplicação
4	Divisão

3- Rescreva o programa do *exercício 1 da lista D* e transforme em uma função a parte que exibe o nome de forma invertida. A função deve receber o vetor com o texto informado pelo usuário e exibirá este texto invertido, esta função não possui retorno.

4- Rescreva o programa do *exercício 2 da lista D* e transforme em uma função a parte que faz a somatória dos valores informados pelo usuário. A função deve receber um vetor e retornar a soma dos números contidos nele. O programa principal deve exibir o resultado da função.

5- Rescreva o programa do *exercício 3 da lista D* e transforme em uma função a parte que calcula o valor total da compra. A função deve receber um vetor e retornar a soma dos números contidos nele. O programa principal deve exibir o resultado da função.