

## Declaración y uso de funciones

*Una función es una secuencia de instrucciones que ejecutan una determinada tarea.*

14.- En un proyecto nuevo, crea un archivo Kotlin llamado *Main* y dentro de él una función *main*. Haz que se muestre por pantalla la frase “*Hola, mundo*”

15.- En el mismo proyecto y la misma clase *Main*, crea una función llamada *milisegundosDesde1970* que muestre por pantalla los milisegundos que han pasado desde el 1 de enero de 1970 con una frase explicativa. Llama al método desde tu método *main*.

16.- Crea una función que muestre las letras del alfabeto por pantalla ¿Cual sería un nombre adecuado para tu función?

### Para practicar en casa

17.- Crea una función que muestre por pantalla “*Hola, mundo*” y prueba a llamarla múltiples veces desde tu función *main*. ¿Qué ocurre?

## Funciones con parámetros de entrada

18.- Crea una función con un parámetro de tipo entero que muestre por pantalla *true* si el argumento es par y *false* si es impar.

19.- Implementa una función que muestre por pantalla el cuadrado de un número que se le ha pasado como argumento.

20.- Implementa una función con un parámetro de tipo *List<Int>* que muestre por pantalla el elemento mayor de la lista

## Para practicar en casa

21.- Implementa una función con dos parámetros llamados nombre y apellido y que muestre un saludo a esa persona por pantalla.

## Argumentos con nombre y argumentos por defecto

22.- Implementa una función que acepte como argumento una lista de números y tenga otro parámetro de tipo entero. Si se pasa un valor para ese segundo parámetro, se mostrará por pantalla la lista de los números multiplicados por el mismo, si no, se mostrará la lista de los números.

23.- Crea una función que, al recibir dos números enteros, muestre por pantalla “*La resta de ambos números es x*” donde x será la resta. Llámala usando los nombres de los parámetros para distinguir el minuendo y el sustraendo.

## Funciones que devuelven

24.- Implementa una función que tenga como parámetro de entrada una lista de enteros y te devuelva como salida el número de ellos que son pares.

25.- Implementa una función que tenga como parámetro de entrada una lista de enteros y te devuelva como salida el número de ellos que son mayores que cinco.

26.- Desde la función *main*, crea una lista de enteros y llama a tus dos funciones anteriores mostrando por pantalla “*Mi lista tiene ‘x’ números impares y ‘y’ números mayores que 5*”

27.- Implementa una función con dos argumentos de tipo entero que devuelva la media de los mismos.

## Para practicar en casa

28.- Implementa una función con un parámetro de tipo entero llamado segundos que devuelva su conversión en minutos.

## Funciones de una expresión

29.- Convierte todas las funciones posibles y recomendables que has implementado anteriormente en funciones de una expresión.