

# שיעורי בית

1. מהי פונקציה?
2. כיצד מגדירים פונקציה בפייטון?
3. כיצד מוסיפים פרמטרים לפונקציה? מה מטרת הפרמטרים? כיצד ניתן לתת ערך ברירת מחדל לפרמטרים בפייטון? מה הכלל לגבי השמת ברירת מחדל (בהקשר של יישור)?
4. כיצד ניתן להעביר ערך לפרמטר ספציפי בפונקציה בפייטון?
5. מדוע כדאי שפונקציות יוכלו להחזיר ערך? כיצד פונקציה בפייטון מחזירה ערך?
6. מה משמעות Empty בפייטון? מתי הוא בא לידי ביטוי בפונקציות?
7. כיצד מייצרים מספר אקראי בפייטון? באיזה ספרייה נשתמש? כיצד נזמין את הספרייה לקוד?
8. כתוב פונקציה המקבלת רדיוס מעגל ומחזירה את היקף המעגל
9. ייצר את הפונקציות הבאות: add, sub, mul, div פונקציות אלו צריכות לקבל שני פרמטרים x, y. כל אחת מהן צריכה לחשב את הפעולה המתמטית שהיא מייצגת ולהחזיר את התוצאה (לדוגמא add מחברת את שני המספרים ומחזירה את הסכום שלהם).  
כעת קלוט שני מספרים מהמשתמש (באמצעות input), קרא לארבעת הפונקציות שכתבת והדפס את מה שהן החזירו  
הוסף ערך default ל- x, y אשר הוא אפס
10. כתוב פונקציה בשם getInRange אשר מקבלת שני פרמטרים: min, max. הפונקציה אמורה לקלוט מספר מהמשתמש ולולאה, עד אשר המספר שייקלט יהיה בטווח שנשלח. לדוגמא אם יישלח max=100 ו- min=10 אז הפונקציה תקלוט מספרים מהמשתמש עד אשר המספר שנקלט יהיה בין 10 לבין 100 (כולל). אחרי שהפונקציה קיבלה קלט "חוקי" היא מחזירה (באמצעות return) את המספר "החוקי" שהמשתמש הקליד
11. כתוב פונקציה המקבלת שלושה מספרים ומחזירה את הקטן מביניהם