



Práctica 6.

Paso de parámetros en una función.

Al finalizar esta práctica el alumno deberá ser capaz de:

Diferenciar el paso de parámetros por valor y el uso de punteros para el paso por referencia.

1. Redondeo

Una aplicación de la función floor (librería math.h) es redondear un valor real al entero más cercano:

```
y=floor(x+0.5); //redondea al entero más cercano
```

Utilizando esta función escribe el código de las siguientes funciones:

- a. redondea: redondea números reales al entero más cercano.
- b. redondea_n_decimales: redondea números reales al decimal n-simo más cercano.

La función redondea debe utilizar llamadas con paso de parámetros por referencia:

```
void redondea(float* num);
```

Mientras que redondea_n_decimales debe usar paso de parámetros por valor:

```
float redondea_n_decimales(float num,int decimales);
```

Utiliza las funciones anteriores para codificar un programa que lea números reales en precisión simple por el teclado, y los muestre redondeados al entero más cercano y a una posición decimal indicada por el usuario.

Puede utilizar el siguiente código como base:



```
#include <stdio.h>
#include <math.h>

void redondea(float* num);
float redondea_n_decimales(float num,int decimales);

int main(int argc, char *argv[]){
    float real;
    int decimal;

    printf("Dime un real\n");
    scanf("%f",&real);
    printf("Dime los decimales a redondear\n");
    scanf("%d",&decimal);
    printf("El numero redondeado a %d deci. es %f\n" , decimal, redondea_n_decimales (real,decimal) );
    redondea(&real);
    printf("El numero redondeado es %f",real);

    return 0;
}
```