

Relación de Ejercicios de Funciones (2)

11. Escribe una función "AreaTriangulo" que te calcule el área de un triángulo. Habrá que pasarle como parámetros la base y la altura.
12. Escribe una función "PulgadasACentimetros" a la que le pases un valor en pulgadas (de tipo double) y te devuelva el valor en centímetros. Haz también la función "CentímetrosAPulgadas".
13. Escribe una función "NotaEnTexto" a la que le pasamos la nota de un alumno como un double y nos devolverá la calificación en formato texto ("aprobado", "suficiente", etc.).
14. Escribe una función "LeeNatural" que nos lea un número natural desde el teclado. La función nos pondrá un texto en el que se nos indica que introduzcamos un número y después nos leerá el número del teclado. Si el número introducido es 0 o negativo, nos volverá a pedir otro número.
15. Escribe una función "LeeNúmero" a la que le pasas dos parámetros (a y b) y nos lee del teclado un número comprendido entre a y b (ambos incluidos). Si el número no es correcto, te vuelve a pedir que lo introduzcas.
16. Escribe una función "Elevado" a la que le pasas dos números enteros (a y b) y te devuelve el valor de "a" elevado a "b" (sin usar la función Math.Pow) (o sea, multiplicando un número muchas veces).
17. Escribe una función "Factorial" que nos calcule el factorial de un número entero.
18. Escribe una función "Lee3" que te lea tres números del teclado. Para ello habrá que pasarle tres parámetros (a, b, c) por referencia.
19. Escribe una función "Inc" que nos incremente el valor de una variable. Para ello, le pasaremos la variable por referencia para que nos la pueda incrementar. Escribe también la función "Dec".
20. Escribe una función "ResolucionCamara" a la que le pasas el número de MegaPixels que tiene una cámara digital (puede ser un double) y nos dice cuál es la resolución máxima de las fotos que hace la cámara. Los valores los devolverá en dos variables que le pasamos por referencia (x, y).