

# Anthony Reyes

## Tarea 2:

### 1.- Que es una función?

La función es una estructura el cual puede contener parámetros o sin parámetros, dentro de una función puede contener variables de forma local o invocar variables de forma global además de realizar operaciones o invocar datos para que se muestren mediante variables en su Console.WriteLine.

### 2.- Mencione 2 tipos de función

int (tipo de función que devuelve valor)

void (tipo de función que no devuelve valor)

### 3.- Desarrolla y ejecuta el radio de un círculo y su perímetro, pero en funciones separada

```
Console.WriteLine("Introduce el radio del círculo: ");
```

```
double radio = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
```

```
double pi = 3.1415;
```

```
double area = radioCirculo(radio,pi);
```

```
double perimetro = perimetroCirculo(radio, pi);
```

```
double radioCirculo (double radio, double pi){  
  
    double area = pi * (radio*radio);  
  
    Console.WriteLine("El área del círculo es: " + area);  
  
    return area;  
  
}
```

```
double perimetroCirculo (double radio, double pi){  
  
    double perimetro = 2 * pi * (radio*radio);  
  
    Console.WriteLine("El perimetro del círculo es: " + perimetro);  
  
    return perimetro;  
  
}
```

**4.- Estructura bien esta secuencia, verifique los errores y complete las funciones que faltan**

```

Console.WriteLine("La división es: " + Dividir(num1, num2));

Console.WriteLine("La suma es: " + Multiplicar(num1, num2));
Console.WriteLine("La multiplicación es: " + Sumar(num1, num2) );

Console.WriteLine("Ingrese el primer número:");
double num1 = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());

double Multiplicar(double a, double b)
{
    return a * b;
}

Console.WriteLine("Ingrese el segundo número:");
double num2 = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());

```

```

Console.WriteLine("Digite el primer digito: ");

int num1 = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

Console.WriteLine("Digite el segundo digito: ");

int num2 = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

int numerosOperacion1= numerosDividir(num1,num2);

int numerosOperacion2= numerosMultiplicar(num1,num2);

int numerosOperacion3= numerosSumar(num1,num2);


int numerosDividir (int num1, int num2){

return num1/num2;

}

```

```
int numerosMultiplicar (int num1, int num2){
```

```
return num1*num2;
```

```
}
```

```
int numerosSumar (int num1, int num2){
```

```
return num1+num2;
```

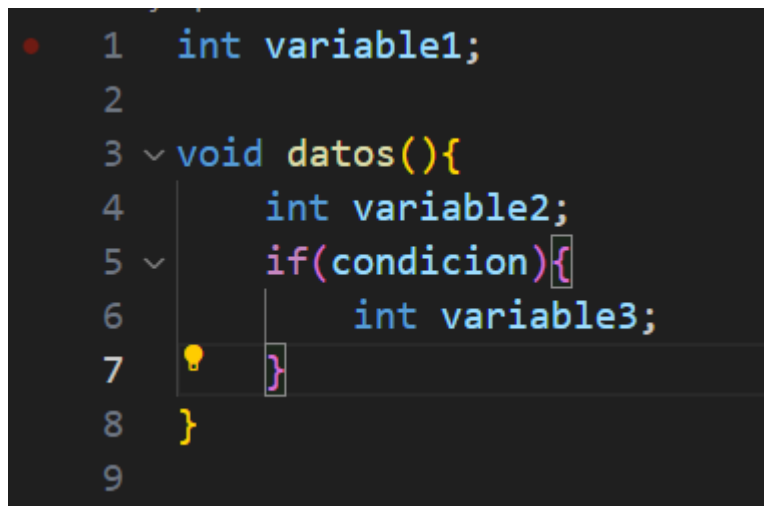
```
}
```

```
Console.WriteLine("La división es: "+ numerosOperacion1);
```

```
Console.WriteLine("La multiplicacion es: "+ numerosOperacion2);
```

```
Console.WriteLine("La suma es: "+ numerosOperacion3);
```

### 5.- Identifique el tipo de alcance en cada línea



```
1  int variable1;  
2  
3  void datos(){  
4      int variable2;  
5      if(condicion){  
6          int variable3;  
7      }  
8  }  
9
```

En la línea 1, el tipo de alcance es global

En la línea 3, el tipo de alcance es metodo

En la línea 4, el tipo de alcance es local

En la línea 5, es una función if else

En la línea 6, el tipo de alcance es local

## 6.- Identifique los errores del siguiente código de variables

```
1  int variable1;  
2  
3  void datos(){  
4      int variable2;  
5      Console.WriteLine(variable2);  
6  
7      Console.WriteLine(variable1);  
8  
9      if(condicion){  
10         int variable3;  
11         Console.WriteLine(variable3);  
12         Console.WriteLine(variable1);  
13     }  
14     Console.WriteLine(variable3);  
15 }  
16  
17 Console.WriteLine(variable);  
18
```

El primer error es en la línea 3, en la cual no hay parámetros llamando a la variable de forma global.

El segundo error es en la línea 7, el cual hay un llamado de variable1 el cual no fue puesto en los parámetros de la función datos

El tercer error es en la línea 12, el cual llama a escribir en la variable1 el cual previamente no ha sido puesto en los parámetros de la función

El cuarto error es en la línea 15, el cual llama a escribir en la variable3 el cual esta mal ponerlo ya que fue llamado dentro del if

El quinto error es en la línea 17, esta mal escrito el nombre de la variable