

## TAREA.

Hacer cuatro funciones que cumplan las siguientes condiciones:

```
tipo nombreDeLaFuncion(tipo parámetro1, tipo parámetro2,...){  
    instrucción;           //Los comentarios son invisibles para el programa  
    return respuesta;      //después del doble slash vienen los comentarios que sirven  
}                          //Para recordar qué hace cada instrucción o función
```

Explicación breve:

- **Tipo:** Hemos conocido varios tipos, algunos de ellos:
  - short → Si los datos son de tipo bit (1 o 0).
  - int → Si los datos son del tipo byte (8 bits).
  - long → Si el dato es de 2 bytes (16 bits).
  - Float → Si el dato tiene parte decimal.
- **nombreDeLaFuncion:** El nombre de la función es el identificador de lo que hace la función como sumar, restar etc; en general son verbos en infinitivo (ar, er, ir).
- **Instrucción:** se trata de operaciones internas como comparar, operaciones aritméticas entra otras, como notaran siempre terminan con un punto y coma (;).
- **Parámetros:** Son variables de entrada (fijese bien entradas de la función) las cuales tienen su nombre y tipo; se escriben los parámetros dentro de los parentesis.
- **Return:** En sí, se trata de la salida o la respuesta de la función; el tipo de la respuesta depende del tipo asignado a la función inicialmente.
- **{ }:** Los corchetes indican el ámbito de la función es decir el inicio y el fin de un algoritmo.

Ejemplo #1: La función sumar

```
int sumar(int a, int b){      //Función que pide un entero a y un entero b para sumarlos  
    return a+b;              //Devuelve el valor de la suma  
}                             //Fin de la función
```

Ejemplo #2: Calcular el área de un triángulo

```
int calcularAreaTriangulo(int b, int h){ //Función que calcula el área del triángulo  
    return b*h/2;                    //calcula el área del triangulo y lo retorna con return  
}
```

Ejemplo #3: Encender motobomba

```
short encenderMotobomba(short llave){ //Función que enciende un motor a través de una llave  
    if(llave==1){                     //pregunta si la llave esta en uno  
        return 1;                     //Si la llave está en uno enciende el motor  
    }  
    else{                             //En caso de ser lo contrario (llave en cero)  
        return 0;                     //Apaga el motor con un cero lógico  
    }  
}
```