

Exercícios: Funções

1. Escreva um programa para solicitar as notas de duas provas. Faça uma função que receba as duas notas por parâmetro e exibe a mensagem "Você foi Aprovado!" ou "Você foi Reprovado!". Considere 6.0 a média mínima para aprovação.
2. Faça uma função que receba como parâmetro o número de lados de um polígono e:
 - Se o número de lados for igual a 3, escrever TRIÂNGULO.
 - Se o número de lados for igual a 4, escrever QUADRILÁTERO.
 - Se o número de lados for igual a 5, escrever PENTÁGONO.
 - Se o número de lados for diferente de 3, 4 ou 5, escrever VALOR INVÁLIDO.
3. Crie uma função que recebe como parâmetro um número inteiro e retorna o seu dobro.
4. Faça uma função que recebe um número inteiro por parâmetro e retorna True se for par e False se for ímpar.
5. Escreva um programa que leia o raio de um círculo e faça duas funções: uma função chamada area que calcula e retorna a área do círculo e outra função chamada perimetro que calcula e retorna o perímetro do círculo. Utilize as fórmulas abaixo
$$\text{Área} = \pi * r^2$$
$$\text{Perímetro} = \pi * 2 * r$$
6. Implementar uma função que recebe como parâmetro a altura em metros (exemplo: 1.70) e o sexo ('M' para masculino e 'F' para feminino) de uma pessoa e retorne o seu peso ideal, sendo que:
$$\text{Peso Ideal (para homens)} = (72.7 * \text{altura}) - 58$$
$$\text{Peso Ideal (para mulheres)} = (62.1 * \text{altura}) - 44.7$$
7. Escreva um programa que solicita um valor inteiro ao usuário e exibe a tabuada desse número. Você deverá escrever as seguintes funções:
 - ler_numero(): Solicita um número inteiro e retorna esse número para o programa principal.
 - tabuada(n): Recebe como parâmetro um número inteiro e exibe na tela a tabuada desse número.
8. Faça um programa para uma calculadora simples com as seguintes operações: adição, subtração, multiplicação e divisão.
O programa começa apresentando ao usuário um menu de opções semelhante ao mostrado abaixo:

```
Calculadora:
1 - Adição
2 - Subtração
3 - Multiplicação
4 - Divisão
5 - Sair do programa
Selecione sua opção:
```

Crie uma função chamada *Menu*, que exiba o menu acima e retorna a opção do usuário para o programa principal. Se a opção for inválida, informe ao usuário e peça a ele para entrar com uma opção válida.

De acordo com a opção do usuário, chame uma das seguintes funções: *adicao*, *subtracao*, *multiplicacao*, *divisao*, passando como parâmetros dois números também informados pelo usuário. Após a execução da operação o programa volta a apresentar o menu inicial até que o usuário encerre o programa com a opção 5.