

# Introducción a la Programación de Videojuegos

## Práctica 3

**1-** Crear una función que reciba como parámetros dos números enteros, y que devuelva al mayor de ambos. Después, crear un programa que...

- Luego de solicitar que se ingrese si se quiere ingresar números a comparar, realice lo siguiente:
  - Luego de solicitar el ingreso de dos números enteros: mostrar al mayor de ellos (utilizando la función creada).
- Repetir la pregunta de ingreso de números hasta que se responda negativamente.

### **Ejemplo:**

¿Desea comparar dos números enteros? Y/N **Y**

Ingrese el primer número: **17**

Ingrese el segundo número: **12**

El mayor de los números ingresados es el: **17**

¿Desea comparar dos números enteros? Y/N **Y**

Ingrese el primer número: **156**

Ingrese el segundo número: **1290**

El mayor de los números ingresados es el: **1290**

¿Desea comparar dos números enteros? Y/N **N**

2- Crear una función que reciba como parámetros dos números enteros, y que devuelva si el primero es divisible por el segundo o no. Después, crear un programa que...

- Luego de solicitar que se ingrese si se quiere verificar si un número es divisible por otro, realizar lo siguiente:
  - Luego de solicitar el ingreso de dos números enteros: mostrar si el primero es divisible por el segundo (utilizando la función creada).
- Repetir la pregunta de ingreso de números hasta que se responda negativamente.

**Ejemplo:**

¿Desea verificar si un número es divisible por otro? Y/N **Y**

Ingrese el primer número: **18**

Ingrese el segundo número: **3**

El número **18** es divisible por **3**.

¿Desea comparar dos números enteros? Y/N **Y**

Ingrese el primer número: **17**

Ingrese el segundo número: **5**

El número **17** no es divisible por **5**.

¿Desea comparar dos números enteros? Y/N **N**

**3-** Crear una función que reciba como parámetros dos números enteros, y que devuelva el resultado de la multiplicación de ambos usando un algoritmo basado únicamente en sumas (no usar el operador de multiplicación).

Después, crear un programa que...

- Luego de solicitar que se ingrese si se quiere calcular el producto de dos números enteros, realizar lo siguiente:
  - Luego de solicitar el ingreso de dos números enteros: mostrar el resultado de multiplicarlos (utilizando la función creada).
- Repetir la pregunta de ingreso de números hasta que se responda negativamente.

**Ejemplo:**

¿Desea multiplicar dos números? Y/N **Y**

Ingrese el primer número: **7**

Ingrese el segundo número: **5**

El resultado es **35**

¿Desea multiplicar dos números? Y/N **N**

4- Crear una función que reciba como parámetros dos números enteros, y que devuelva un número aleatorio comprendido entre ambos (pudiendo incluir a los ingresados). Después, crear un programa que...

- Luego de solicitar que se ingrese si se quiere obtener un número aleatorio, realizar lo siguiente:
  - Luego de solicitar el ingreso de dos números enteros: mostrar un número aleatorio comprendido entre ellos (utilizando la función creada).
- Repetir la pregunta de ingreso de números hasta que se responda negativamente.

**Ejemplo:**

¿Desea obtener un número aleatorio? Y/N **Y**

Ingrese el mínimo valor posible: **7**

Ingrese el máximo valor posible: **19**

Un número aleatorio comprendido entre **7** y **19** es el: **35**

¿Desea multiplicar dos números? Y/N **N**