

## **TRABAJO PRACTICO N° 6** **FUNCIONES Y PROCEDIMIENTOS**

- Ejercicio 1: Escribir una función que permita calcular el triple de un número entero.
- Ejercicio 2: Escribir una función que devuelva el promedio de tres números reales.
- Ejercicio 3: Escribir una función que devuelva el mayor de dos números reales.
- Ejercicio 4: Escribir una función que devuelva la cantidad de divisores de un número entero.
- Ejercicio 5: Escribir una función que devuelva el promedio de los dígitos de un número entero.
- Ejercicio 6: Escribir una función que devuelva una cadena invertida.
- Ejercicio 7: Escribir una función que devuelva una cadena convertida a mayúsculas.
- Ejercicio 8: Escribir una función que devuelva la suma de todos los valores de un vector de enteros.
- Ejercicio 9: Dado un valor entero X y un vector de enteros, escribir una función que devuelva la cantidad de veces que aparece X en el vector.
- Ejercicio 10: Escribir una función que devuelva el valor máximo de un vector de enteros.
- Ejercicio 11: Escribir una función que devuelva el promedio de todos los valores de un vector de enteros.
- Ejercicio 12: Dado un entero X, escribir un procedimiento que muestre los números: 1, 2, 3, ..., X
- Ejercicio 13: Dado un número entero D cualquiera, escribir un procedimiento que muestre lo siguiente: Si D=5, debe mostrar: 1 2 3 4 **5** 4 3 2 1
- Ejercicio 14: Dados las longitudes de los lados de un rectángulo, LADO1 y LADO2, escribir un procedimiento que calcule y muestre el área y el perímetro del rectángulo.
- Ejercicio 15: Dado un vector de números enteros desordenado, escribir un procedimiento que permita cargar valores en el vector, otro para ordenarlo de menor a mayor y otro procedimiento para mostrarlo en pantalla.
- Ejercicio 16: Dado un vector de números reales y un valor entero P, escribir un procedimiento que permita cargar valores en un vector, otro que elimine el valor de la posición P del vector y otro procedimiento para mostrar el vector modificado en pantalla.
- Ejercicio 17: Dado un vector de números reales y un valor entero P, escribir un procedimiento que inserte un valor X en la posición P del vector y otro procedimiento para mostrar el vector modificado en pantalla.
- Ejercicio 18: Dada una matriz de 10 x 10 de enteros, escribir un procedimiento para cargar valores en la matriz, otro que muestre la matriz por filas y otro que muestre la matriz por columnas.
- Ejercicio 19: Dada una matriz de 10 x 10 de enteros, escribir un procedimiento para cargar valores en la matriz, otro que agregue una columna con la suma de cada fila y otro que muestre la matriz modificada.
- Ejercicio 20: Dada una matriz de 10 x 10 de enteros, escribir un procedimiento para cargar valores en la matriz, otro que agregue una fila con la suma de cada columna y otro que muestre la matriz modificada.