***Ejercicios con funciones: Resuelve los ejercicios aplicando el concepto de funciones.***

1. Crear un programa que dado un monto para presupuesto anual de una fábrica calcule el porcentaje de dinero que le corresponde a cada departamento. El cálculo se realizará en una función que recibe como argumento el monto.

Recursos Humanos 50%

Manufactura 25%

Empaquetado 15%

Publicidad 10

1. Una compañía de seguros tiene contratados a ***n*** vendedores. Cada uno hace tres ventas a la semana. Su política de pagos es que un vendedor recibe un sueldo base, y un 10% extra por comisiones de sus ventas. El gerente de su compañía desea saber cuánto dinero obtendrá en la semana cada vendedor por concepto de comisiones por las tres ventas realizadas, y cuanto tomando en cuenta su sueldo base y sus comisiones. ***Utilice una función para calcular la comisión por las tres ventas realizadas.***
2. Escribir un programa que permita ingresar los salarios de una cantidad indicada de empleados, debe presentar al final el total que se debe pagar a cada empleado y el descuento de renta considerando que es del 10% sobre cada salario. Utiliza una función para el cálculo del descuento.
3. Escriba un programa para capturar por teclado el número de horas trabajadas y que envíe dicho valor a una función que determine y retorne el valor a pagar, considerando que las primeras 160 horas trabajadas serán a $6.5 y el resto de horas a $7.5.
4. Escriba el programa que contenga una función la cual retorne el factorial de un número capturado por teclado.
5. Escribir el programa que tenga una función, esta devuelva el área de un círculo cuyo radio se le suministra como argumento.
6. Programa para pasar tres argumentos reales a una función que devolverá el menor de ellos.
7. Crear una función que reciba como argumento el importe de una compra y devuelva la cantidad final a pagar, teniendo en cuenta que los descuentos son del 5% cuando se compra más de 300 €, del 10% cuando se compra más de 500 € y del 12% para cantidades mayores de 500 €, escribe un programa que pregunte al usuario la cantidad comprada y le indique el importe a pagar.
8. Escribe un programa que pregunte al usuario un número entero y que mediante una función imprima la tabla de multiplicar (del 1 al 10) de dicho número.