

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DESARROLLO DE APLICACIONES WEB <i>UT2 – ESTRUCTURAS DE CONTROL</i>	 EFA MORATALAZ Profesor: DGC	Asignatura: PROGRAMACIÓN Fecha:	Nota:
Alumno: _____			

1. Diseñar la función `eco()` a la que se le pasa como parámetro un número `n` y muestra por pantalla `n` veces el mensaje `<Eco..>`
2. Escribe una función a la que se le pasen dos enteros y muestre todos los números comprendidos entre ellos.
3. Realizar una función que calcule y muestre el área o el volumen de un cilindro, según se especifique. Para distinguir un caso de otro se le pasará como opción un número: 1 (para el área) o 2(para el volumen). Además, hay que pasarle a la función el radio de la base y la altura.
4. Diseñar una función que recibe como parámetros dos números enteros y devuelve el máximo de ambos.
5. Crear una función que, mediante un booleano, indique si el carácter que se pasa como parámetro de entrada corresponde con una vocal.
6. Crea una calculadora con programación modular. En primer lugar, crea la estructura de la calculadora mediante un menú que, dependiendo de la opción que seleccione el usuario, realice un tipo de operación u otra. Por ejemplo, en la opción 2 se van a sumar dos números que diga el usuario por teclado. En la opción 3 se restan... Cada una de las opciones (suma, resta, multiplicación, división ...) se creará en un método distinto, que será llamado desde la opción del menú oportuna.
7. Crea una aplicación que nos calcule el área de un círculo, cuadrado o triángulo. Pediremos que figura queremos calcular su área y según lo introducido pedirá los valores necesarios para calcular el área. Crea un método por cada figura para calcular cada área, este devolverá un número real. Muestra el resultado por pantalla. Aquí te muestro lo que necesita cada figura:
 - **Círculo:** $(\text{radio}^2) * \pi$
 - **Triángulo:** $(\text{base} * \text{altura}) / 2$
 - **Cuadrado:** $\text{lado} * \text{lado}$
8. Crea una aplicación que nos genere una cantidad de números enteros aleatorios que nosotros le pasaremos por teclado. Crea un método donde pasamos como parámetros entre que números queremos que los genere, podemos pedirlos por teclado antes de generar los números. Este método devolverá un número entero aleatorio. Muestra estos números por pantalla.

9. Crea una aplicación que nos cuente el número de cifras de un número entero positivo (hay que controlarlo) pedido por teclado. Crea un método que realice esta acción, pasando el número por parámetro, devolverá el número de cifras.

10. Crea una aplicación que nos convierta una cantidad de euros introducida por teclado a otra moneda, estas pueden ser a dólares, yenes o libras. El método tendrá como parámetros, la cantidad de euros y la moneda a pasar que será una cadena, este no devolverá ningún valor, mostrará un mensaje indicando el cambio (void). Los cambios de divisas son:

- 0.86 libras es un 1 €
- 1.28611 \$ es un 1 €
- 129.852 yenes es un 1 €