

Funciones

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

FUNCIONES

Recibe **elementos de entrada** por ejemplo x , y

Entrega un **valor de salida**

Podemos pasar **fórmulas matemáticas** para obtener cierto valor

$$f(x, y) = x^2 + y^2$$



RECETA PARA TRABAJAR CON FUNCIONES

- 1.- DECLARAR MI FUNCIÓN.
- 2.- PODEMOS ESTABLECER LOS PARÁMETROS O BIEN PEDIRLE AL USUARIO QUE INGRESE ESOS PARÁMETROS.
- 3.- INGRESAR LAS INSTRUCCIONES A MI FUNCIÓN, ES DECIR, EL CÓDIGO QUE VA A EJECUTAR.
- 4.- LLAMAR LA FUNCIÓN QUE DECLARAMOS PREVIAMENTE.



DECLARAR NUESTRA FUNCIÓN

Nombre de mi función

```
function MyFunction ( ) {  
  
}
```

PARÁMETROS

```
function MyFunction( ) {  
  
}
```

```
function MyFunction( params ) {  
  
}
```

```
function MyFunction ( num1, nombre, edad ){  
  
}
```

INSTRUCCIONES

```
function Suma ( num1, num2 ) {  
    Instrucciones | bloque de  
    código  
}
```

```
function Suma ( num1, num2 ) {  
    var total = num1 + num2;  
    return "LA SUMA ES: " + total;  
}
```

LLAMAR MI FUNCIÓN

```
function Suma ( num1, num2 ) {  
    var total = num1 + num2;  
    return "LA SUMA ES: " + total;  
}
```

```
Suma( 2 , 2)
```

" LA SUMA ES: 4 "

FUNCIONES ANIDADAS

EJEMPLO DE FUNCIÓN ANIDADA

```
function ObtenerMacador() {  
    var partido1 = 3;  
    var partido2 = 3;  
  
    function Agregar( ) {  
        var nombre = "juanito";  
        return nombre + " anoto "  
        + (partido1 + partido2) + " goles";  
    }  
    return Agregar()  
}  
  
    ObtenerMacador()
```



Console.log vs return

```
console.log("some text here")
```

Imprime lo que sigue dentro de los paréntesis

```
return "some text here" + variable
```

devuelve el valor de una operación. Esto sirve para luego asignar ese valor a una variable.

El procesador realiza las operaciones de la función, pero sólo va a guardar su resultado en memoria si le indicamos **return**.

Y una vez guardado en memoria podemos rescatar ese valor para asignarlo a una variable y poder seguir haciendo operaciones con ese valor.

Actividad 7:

Funciones

1. Crear una función que recibe 2 parámetros (una oración y la palabra a buscar). Retornar true o false en caso de que una oración contenga una palabra dada, es decir, si yo mando "Hola mundo" y mando la palabra a buscar "perro" me debe retornar un false. En cambio si mando "mundo" entonces debe retornar true.
2. Dado un arreglo de enteros *var numbers = [1, 2, 3, 4, 10, 11]*, encuentra la suma de sus elementos
3. Desarrolla un método para verificar si una palabra es un palíndromo. Casos de prueba: *var word1 = 'madam' var word2 = 'computadora'*

Scope

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

ALCANCE (SCOPE)

ámbito global

```
var edad = 19;  
var nombre = 'JUANITO BANANAS';
```

```
function MayorEdad( ) {  
  if ( edad >= 18 ) {  
    return nombre + " ERES MAYOR DE  
EDAD"  
  }else if ( edad < 18 ) {  
    return nombre + " ERES MENOR DE  
EDAD"  
  }  
}  
MayorEdad( )
```

ámbito local

```
function MayorEdad( ) {  
  var edad = 16;  
  if ( edad >= 18 ) {  
    return "ERES MAYOR DE EDAD"  
  }else if ( edad < 18 ) {  
    return "ERES MENOR DE EDAD"  
  }  
}  
MayorEdad( )
```

SCOPE GLOBAL

SCOPE LOCAL

CORRECTO

Resultado:

Un poco de texto mismo ejemplo anterior pero con funciones anidadas

