

# שיעורי בית:

1. מהי פונקציה?
2. כיצד מגדירים פונקציה בפייטון?
3. כיצד מוסיפים פרמטרים לפונקציה? מה מטרת הפרמטרים?
4. מדוע כדאי שפונקציות יוכלו להחזיר ערך? כיצד פונקציה בפייטון מחזירה ערך?
5. כיצד מייצרים מספר אקראי בפייטון? באיזה ספרייה נשתמש? כיצד נזמין את הספרייה לקוד?
6. כתוב פונקציה המקבלת רדיוס מעגל ומחזירה את היקף המעגל
7. ייצר את הפונקציות הבאות: `div`, `mul`, `sub`, `add` פונקציות אלו צריכות לקבל שני פרמטרים `x`, `y`. כל אחת מהן צריכה לחשב את הפעולה המתמטית שהיא מייצגת ולהחזיר את התוצאה (לדוגמא `add` מחברת את שני המספרים ומחזירה את הסכום שלהם). כעת קלוט שני מספרים מהמשתמש (באמצעות `input`), קרא לארבעת הפונקציות שכתבת והדפס את מה שהן החזירו הוסף ערך `default` ל- `x`, `y` אשר הוא אפס
8. כתוב פונקציה בשם `getInRange` אשר מקבלת שני פרמטרים: `min`, `max`. הפונקציה אמורה לקלוט מספר מהמשתמש בלולאה, עד אשר המספר שייקלט יהיה בטווח שנשלח. לדוגמא אם יישלח `min=10` ו- `max=100` אז הפונקציה תקלוט מספרים מהמשתמש עד אשר המספר שנקלט יהיה בין 10 לבין 100 (כולל). אחרי שהפונקציה קיבלה קלט "חוקי" היא מחזירה (באמצעות `return`) את המספר "החוקי" שהמשתמש הקליד
9. כתוב פונקציה המקבלת שלושה מספרים ומחזירה את הקטן מביניהם