

### **P.s: Faça sempre com funções!**

1. Crie uma função que receba um valor como parâmetro e informe o dobro desse número. Assim, na chamada:

```
mostraDobro(5) #deve mostrar 10
```

**Altere o exercício para que a função retorne o dobro**

```
d = mostraDobro(5)
```

2. Crie uma função que receba um número e retorne um valor booleano (verdadeiro ou falso) que diga se o mesmo é par. Assim, a chamada **ehPar(2)** imprime “É par!” na tela e a chamada **ehPar(5)** imprime “Não é par!” na tela.

**Altere o exercício para que a função retorne se é par ou não:**

```
p = ehPar(5) #p = False
```

3. Faça uma função que recebe um valor inteiro e indique se o valor é positivo, negativo ou zero. **Altere o exercício para que a função retorne se é positivo, negativo ou zero.**

4. Crie uma função que receba seu nome e um horário. Se o horário estiver entre 0h e 12h, o programa deverá printar: “Bom dia, Fulano!”. Se estiver entre 13h e 17h, deverá dizer “Boa tarde, Fulano!”. Finalmente, caso esteja entre 18h e 23h, dirá “Boa noite, Fulano!”). **Retorne a string de boas-vindas na função.**

5. Elabore uma função que passe três valores reais por parâmetro, calcule e **retorne** a média aritmética destes valores como valor real (float).

6. Desenvolva uma função que receba 2 nomes por parâmetro e os apresente em ordem alfabética. **Desafio: faça o mesmo para 3 nomes diferentes.**

7. Crie uma função que receba um total de segundos e **retorne** esse tempo em horas, minutos e segundos.

8. Crie uma função que receba 3 números inteiros por parâmetro e **retorne** qual é o maior valor.

9. Faça uma função que receba um dia da semana por parâmetro.

- Se os dias forem “segunda-feira” ou “terça-feira”, **retorne** uma carinha triste: “:(“
- Se os dias forem “quarta-feira” ou “quinta-feira”, **retorne** uma carinha neutra: “:|”
- Se os dias forem “sexta-feira”, “sábado” ou “domingo”, **retorne** uma carinha feliz: “:)”
- Se outro texto for apresentado, **retorne** o texto “esse dia não existe”

OBS: use if, elif e else nesse exercício.

10. Desenvolva uma função que cumpra o papel de uma calculadora. Assim, por parâmetro, ela receberá dois números reais e uma operação, que pode ser “soma”, “subtração”, “multiplicação” ou “divisão”. Retorne o resultado como número inteiro.

Assim, a chamada **calculadora(5, 4, “soma”)** retorna 9 e **calculadora(5, 4, “subtração”)** retorna 1.

11. Faça uma função que receba o instante de uma partida de futebol e **retorne** se o jogo está no primeiro tempo, segundo tempo ou prorrogação. Assim, por exemplo, a chamada **instanteFutebol(30)** retornaria “primeiro tempo”, **instanteFutebol(50)** retornaria “segundo tempo” e **instanteFutebol(92)** retornaria “prorrogação”.

12. Crie uma função que receba o total de votos que dois candidatos a prefeito receberam no segundo turno de uma eleição. Sua função deve **retornar** o percentual de votos de cada candidato e quem ganhou.

Assim, a chamada **quemGanhou(10000, 15000)** deve **retornar como string**:

Candidato 1: 40% dos votos

Candidato 2: 60% dos votos

Candidato 2 venceu!

13. Faça uma função chamada **JoKenPo** que recebe a jogada de cada jogador numa partida de Pedra, Papel e Tesoura. **Retorne** quem venceu como string.

Assim, **JoKenPo(“pedra”, “tesoura”)** tem o primeiro jogador como vencedor e **JoKenPo(“pedra”, “papel”)** tem o segundo jogador como vencedor.

14. Faça uma função que receba um dia, um mês e um ano (no formato dd/mm/yyyy) e **retorne** se é uma data válida.

15. Crie uma função que faça 5 perguntas para uma pessoa sobre um crime. As perguntas são:

"Telefonou para a vítima?"

"Esteve no local do crime?"

"Mora perto da vítima?"

"Devia para a vítima?"

"Já trabalhou com a vítima?"

O programa deve no final emitir uma classificação sobre a participação da pessoa no crime. Se a pessoa responder positivamente a 2 questões ela deve ser classificada como "Suspeita", entre 3 e 4 como "Cúmplice" e 5 como "Assassino". Caso contrário, ele será classificado como "Inocente". **Retorne essa informação.**