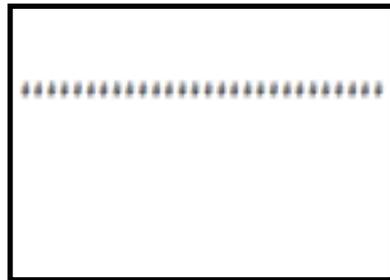


Tarea 3.

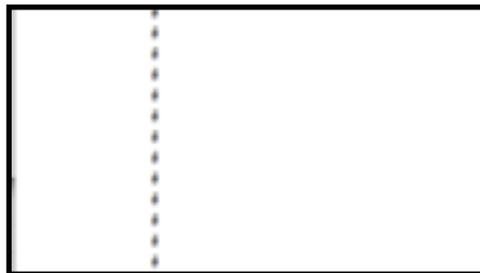
Fecha de entrega, antes del miércoles 3 de septiembre

Programar las siguientes funciones y probarlas en el main para los casos que ustedes quieran.

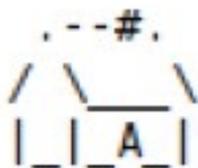
- 1) Hacer una función que recibe 2 números enteros y regresa por la izquierda el menor de ellos
- 2) Usar la función hecha en el punto 1) para hacer una función que recibe 4 números enteros y regresa el mayor de todos.
- 3) hacer una función que le mandas los numero a y b, y evita las divisiones por cero, es decir, que si b es cero regrese por la izquierda cero, de lo contrario regresa a/b.
- 4) Hacer una función que le mandas por parámetro un numero de renglón y dibuja en la pantalla, usando un **for** y la función GotoXY, una línea de símbolos #’s en el renglón dado.



- 5) Hacer una función que le mandas por parámetro un numero de columna y dibuja en la pantalla , usando un for y la función GotoXY, una columna de símbolos #’s en el renglón dado.



- 6) Hacer una función que dibuje en pantalla , usando GotoXY, cualquier figura sencilla con caracteres, como por ejemplo (para obtener mas ideas busquen “ascii art” en google y vean las imágenes):



7) Modificar la función anterior para que le mandes como parámetro las coordenadas x y y de donde quieres que aparezca el centro de la figura y que ahí lo dibuje.

8) Hacer un programa que muestre experimentalmente que la instrucción

```
#include <stdlib.h>
...
    int r;
    r = rand() % 3;
```

...

deja en la variable r valores aleatorios que van de 0 a 2.

Nota: el operador $\%$ es el residuo entero de la división, y también es conocido como el operador módulo, tal que, $17 \% 5$ es igual a 2.

Para mostrarlo generar muchos números aleatorios con un for y ve que salen 0's , 1's, y 2's de manera aleatoria.