

1. Realiza un programa que pase de pesetas a euros y de euros a pesetas. El programa contará con dos funciones con las cabeceras que se indican a continuación:
float euros_a_pesetas(float euros)
float pesetas_a_euros(float pesetas)
2. Escribe un programa que calcule el volumen de un cono mediante la fórmula $V = \frac{1}{3} \pi r^2 h$. Se debe definir una función que tome como parámetros el radio y la altura, y que devuelva el volumen.
3. Define la función potencia con la siguiente cabecera:
int potencia(int base, int exponente)
Prueba la función dentro de un programa.
4. Escribe una función que devuelva 1 si el número que se le pasa como parámetro es primo, y que devuelva 0 en caso contrario.
Prueba la función dentro de un programa.
5. Escribe una función que tome como parámetro una cadena de caracteres y que devuelva un número entero positivo que será el resultado de convertir la cadena en un número.
Por ejemplo, `x = cadena_a_entero("345")` hará que en la variable `x` se guarde el número 345.
Si la cadena que se pasa no se puede convertir a un número entero positivo, se devolverá el -1 para indicarlo.
Por ejemplo, `x = cadena_a_entero("hola")` hará que en la variable `x` se guarde un -1.
Prueba la función dentro de un programa.
6. Escribe una función que tome como parámetros un número entero, y un carácter; y que a continuación pinte por pantalla una pirámide con esa altura y utilizando ese carácter. Prueba la función dentro de un programa.
7. Escribe una función análoga a la anterior, pero que también reciba como parámetros las coordenadas fila y columna donde se debe pintar la pirámide y el color en que se pintará. Utiliza esa función para realizar un programa que pinte un bonito paisaje en la pantalla a base de pirámides de diferentes tamaños y colores y en base a diferentes caracteres.
8. Escribe un programa que muestre tres apuestas de la quiniela en tres columnas para los 14 partidos y el pleno al quince (15 filas). Para ello, define la función `PintaApuesta()` que pintará en la pantalla un "1", una "x" o un "2".

9. Define una función con una cabecera de la forma:

```
void disparo_v(int y_orig, int x_orig, y_fin)
```

Esta función debe hacer que se dispare de forma vertical un rayo láser (el carácter '|').

Crea un programa que permita mover un muñeco hacia la izquierda o hacia la derecha con las flechas del teclado. El muñeco (un asterisco por ejemplo) estará situado en la parte inferior de la pantalla y disparará hacia arriba al pulsar la barra espaciadora.

10. Escribe un programa análogo al anterior pero esta vez se debe definir una función que pinte un disparo horizontal. Ahora el muñeco estará situado en la parte izquierda de la pantalla y se moverá de arriba hacia abajo con las flechas del teclado.