



SCRIPTS

- 1) TOP SECRET
- 2) TOP SECRET
- 3) TOP SECRET
- 4) Crear un script que pida un número al usuario y compruebe si un número dado es mayor, menor o igual a 20 e informe al usuario.
- 5) Crear otro script que calcule si un número introducido por parámetro es par o impar.
- 6) Programa un script que muestre los números pares entre 2 y 40.
- 7) Crear un script que avise al usuario si es viernes.
- 8) Implementar un script que nos diga si un número introducido por el usuario de tres cifras es capicúa o no.
- 9) Crear un script que muestre un menú como el siguiente, según la entrada introducida por el usuario mostrará su contenido (Inventaros los valores en concordancia) y que no termine hasta que el usuario introduzca el valor 4 (salir).
 - 1) Chiste.
 - 2) Refran.
 - 3) Poema.
 - 4) Salir.
- 10) (PUNTO EXTRA PARA EL EXAMEN) Diseña un script que simule el juego de pensar un número e intentar averiguarlo. Para que no sea muy difícil acertar, acotaremos el rango de números entre el 1 y el 10. Tenemos que controlar el número de intentos, como máximo 3 por jugador. Además, debemos llevar una estadística de los intentos y aciertos, para ello en cada ronda, debemos almacenar el nombre del usuario y el número de intentos que lleva, así como los aciertos. Los viernes de cada semana empezará una nueva ronda y se deberá mostrar la estadística de esa semana.

PISTA1: Debemos crear una variable para almacenar el número aleatorio, para ello usaremos la función RANDOM que nos dará un número aleatorio, para especificar que sea menor que 20 debemos crearla así:

$$VALOR=\$((\$RANDOM\%10))$$

PISTA2: El control de los intentos lo podemos almacenar en un fichero. Es hora de recordar como usarlos en un script.

PISTA3. Podemos almacenar en el fichero el día de la semana para controlar las distintas rondas. ¡Ojo! En cada ronda se debe resetear el juego, debéis controlarlo.