

```

In [72]: 1 import random
          2 opciones = input("Elige: Piedra, papel o tijeras?: ")
          3 elecciones = ["Piedra", "Papel", "Pijeras"]
          4 rival = random.choice(elecciones)
          5 eleccion = opciones.capitalize()
          6
          7 print (eleccion + " " + "vs" + " " + rival)
          8
          9 if eleccion == rival:
         10     print ("Empate")
         11 elif eleccion == "piedra" and rival == "tijeras" or eleccion == "tijera
         12     print ("Has ganado")
         13 else:
         14     print("Has perdido")
         15

```

Elige: Piedra, papel o tijeras?: papel  
 Papel vs Papel  
 empate

```

In [73]: 1 numeros = list("123456789")
          2
          3 ['1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9']

```

```

In [75]: 1 llista = list("1234")
          2 llista1 = list(" "*3)
          3 llista2 = list("XOX")
          4 llista3 = list(" X ")
          5
          6 punt 3: [' ', ' ', ' ']

```

P21. Pràctica de l·listes unidimensionals:

```

In [82]: 1 llista = list("repaso")
          2
          3 llista[::-1]
          4

```

Out[82]: ['o', 's', 'a', 'p', 'e', 'r']

P22. Pràctica de l·listes bi-dimensionals :

In [84]:

```

1 mamiferos = ["Cerdo", "Leon", "Perro", "Zebra"]
2 aves = ["Aguila", "Buitre", "Halcon", "Paloma"]
3 peces = ["Anguila", "Delfin", "Pez Payaso", "Tiburon"]
4
5 animal = input("Inserte animal: ")
6 if animal in mamiferos:
7     print("Es un mamifero")
8 elif animal in aves:
9     print("Es un ave")
10 elif animal in peces:
11     print("Es un pez")
12 else:

```

Inserte animal: pato  
No esta catalogado

P31. Pràctica de demanar dades Demana un número de mes (calendari) i mostra el seu nom en lletres. hauries de tenir una llista amb els noms ["gener", "febrer"..etc]

In [153]:

```

1
2 meses = ["Enero", "Febrero", "Marzo", "Abril", "Mayo", "Junio", "Julio", "Agosto"]
3 numeroMes = input("Pon numero del mes: ")
4 nombreMes = meses [int(numeroMes)-1]
5 print (nombreMes)

```

Pon numero del mes: 7  
Julio

P32. Avançat llistes bi-dimensionals: Tenim aquest joc de 3 en ratlla. J | | O | J | O | | 1. Crea una taula bidimensional (t). 2. Posa les marques i fitxes inicials. 3. Imprimeix el taulell (t) 4. Demana una jugada de Jugador J (linia, columna) 5. Coloca la jugada al taulell (t) 6. Torna a imprimir el taulell (t)

In [151]:

```

1 def print_taula (f1, f2, f3) :
2     print (f1[0], "|", f1[1], "|", f1[2])
3     print (f2[0], "|", f2[1], "|", f2[2])
4     print (f3[0], "|", f3[1], "|", f3[2])
5
6 t = [list ("J O"), list (" JO"), list (" *3")]
7 print_taula (t[0],t[1],t[2])
8
9 jL = int(input("Introduzca linea del 1 al 3: "))
10 jC = int(input("Introduzca columna del 1 al 3: "))
11 t [jL -1] [jC -1] = "J"
12 print_taula (t[0],t[1],t[2])

```

```

J |   | O
 | J | O
 |   |

```

Introduzca linea del 1 al 3: 3  
Introduzca columna del 1 al 3: 3

```

J |   | O
 | J | O
 |   | J

```

