## [Unitat-1,Unitat-5+Annexos] - Examen 3 (60%)

- Realitza un simulador de màquina escurabutxaques que complisca els següents requisits: I Realiza un simulador de máquina tragaperras que cumpla los siguientes requisitos:
  - a) Inicialment el jugador o jugadora introduirà una quantitat entera d'euros determinada. I Inicialmente el jugador o jugadora introducirá una cantidad entera de euros determinada.
  - b) L'ordinador mostrarà una tirada que consisteix a mostrar 3 figures, triades a l'atzar entre 5 figures possibles: carabassa, diamant, elfo, raïm i rosca (el programa mostra la paraula, no una figura). I El ordenador mostrará una tirada que consiste en mostrar 3 figuras, elegidas al azar entre 5 figuras posibles: calabaza, diamante, elfo, uvas y tuerca (el programa muestra la palabra, no una figura).
  - c) Si les tres figures són diferents s'ha de mostrar el missatge "Ho sent, ha perdut", i la quantitat es reduirà en 1€. I Si las tres figuras son diferentes se debe mostrar el mensaje "Lo siento, ha perdido" y la cantidad se reducirá en 1€.
  - d) Si hi ha dues figures iguals i una diferent s'ha de mostrar el missatge "Bé, ha recuperat la seua moneda" i la quantitat d'euros s'ha d'incrementar en 1€. I Si hay dos figuras iguales y una diferente se debe mostrar el mensaje "Bien, ha recuperado su moneda" y la cantidad de euros se incrementará en 1€.
  - e) Si les tres figures són iguals s'ha de mostrar "Enhorabona, ha guanyat 10 monedes" i la quantitat s'incrementarà en 10€. I Si las tres figuras son iguales se debe mostrar "Enhorabuena, ha ganado 10 monedas" y la cantidad se incrementará en 10€.

f) A cadascuna de les tirades, ha d'aparèixer la quantitat de diners que hi ha en joc. A continuació s'ha de preguntar si es vol tornar a jugar o finalitzar el joc. S'ha d'indicar el benefici o la pèrdua que ha tingut el jugador o jugadora a partir de la quantitat introduïda al principi del joc. Si en un moment donat la quantitat és zero, el joc ha de finalitzar. I En cada una de las tiradas, tiene que aparecer la cantidad de dinero que hay en juego. A continuación se tiene que preguntar si se quiere volver a jugar o finalizar el juego. Se tendrá que indicar el beneficio o la pérdida que ha tenido el jugador o jugadora a partir de la cantidad introducida en el inicio del juego. Si en un momento dado la cantidad es cero, el juego tiene que finalizar.

|| MAQUINA ESCURABUTXAQUES || Quantitat d'euros a jugar = 3 Tirada: 1 rosca raïm carabassa Ho sent, ha perdut Diners en joc: 2 Benefici: -1 Vols continuar jugant (s/n)?: s Benefici: 0 Tirada: 2 rosca elfo raïm Ho sent, ha perdut Diners en joc: 1 Vols continuar jugant (s/n)?: s Diners en joc: 3 Tirada: 3 raïm diamant carabassa Ho sent, ha perdut Diners en joc: 0

Benefici: -3

FIN!!!! Ho has perdut tot.

| MAQUINA ESCURABUTXAQUES | | Quantitat d'euros a jugar = 3 Tirada: 1 raim raim elfo Bé, ha recuperat la seua moneda Diners en joc: 3 Vols continuar jugant (s/n)?: s Tirada: 2 diamant rosca diamant Bé, ha recuperat la seua moneda Vols continuar jugant (s/n)?: s Tirada: 3 rosca rosca carabassa Bé, ha recuperat la seua moneda Diners en joc: 3 Benefici: 0 Vols continuar jugant (s/n)?: s Tirada: 4 raim raim raim Enhorabona, ha guanyat 10 monedes Diners en joc: 13 Benefici: +10 Vols continuar jugant (s/n)?: n FIN!!!! Has quanyat 10

| MAQUINA ESCURABUTXAQUES || Quantitat d'euros a jugar = 3 Tirada: 1 elfo rosca raïm Ho sent, ha perdut Diners en joc: 2 Benefici: -1 Vols continuar jugant (s/n)?: s Tirada: 2 rosca rosca diamant Bé, ha recuperat la seua moneda Diners en joc: 2 Benefici: -1 Vols continuar jugant (s/n)?: n FIN!!!! Has perdut 1