



Part comuna:

Crearem una aplicació molt simple en què jugarà un usuari contra la màquina. L'aplicació començarà mostrant el menú següent:

```
1)New Game
2)New Player
3)Show Ranking
4)Exit
```

Option:

No cal que indicar que el menú realitzarà les comprovacions necessàries perquè no s'introdueixin opcions incorrectes.

L'opció 2) servirà per establir el nom de l'usuari que jugarà.

L'opció 1) començarà la partida, només si abans hem establert el nom d'usuari. En cas contrari, ens mostrarà un missatge informatiu, pausarà el programa i tornarà a mostrar el menú.

L'opció 3) ens mostrarà el rànquing de jugadors amb el format següent:

```
.....'RANKING'.....
NAME                                POINTS
*****
Sebastian                           1130
Pepe                                150
Juan                                100
Pablo                               50
```

L'opció 4) acabarà l'aplicació.

Descripció del joc:

Es tiren dos daus cada torn, si la suma és parell, se sumen els punts del dau major i si són imparells, es resten els del dau menor.

Es tiren 50 vegades cadascun els daus i el que major puntuació treu, guanya.

Si guanya l'usuari, s'afegeix el jugador i la seva puntuació al ranking.

El ranking haurà d'estar ordenat.

Al final de cada partida, caldrà resetejar el nom de l'usuari.

Exercici A)

El rànquing es guardarà en un string amb el format següent:

```
dades_ranking = "Pedro:1000;Mario:500;Pablo:5;"
```

El mètode split estarà totalment prohibit.

Exercici B)

El rànquing es guardarà en una llista amb el format següent:

```
dades_ranking = [{"pepe",150}, {"Juan",100}, {"Pablo",50}]
```



Ejercicio c)

El rànquing es guardarà en una llista amb el format següent:

```
dades_ranking = ["Pepe:150","Juan:100","Pablo:50"]
```

Ejercicio d)

El rànquing es guardarà en dues llistes amb el format següent:

```
dades_ranking_jugadors = ["Pepe","Juan","Pablo"]
```

```
dades_ranking_punts= [150,100,50]
```