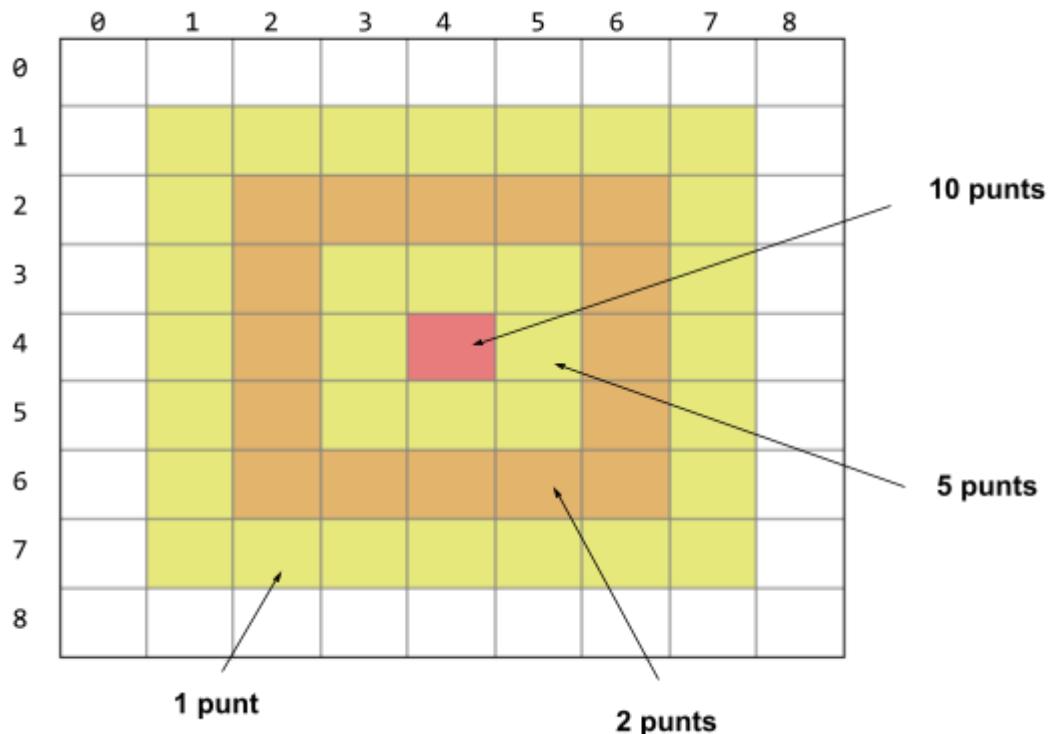


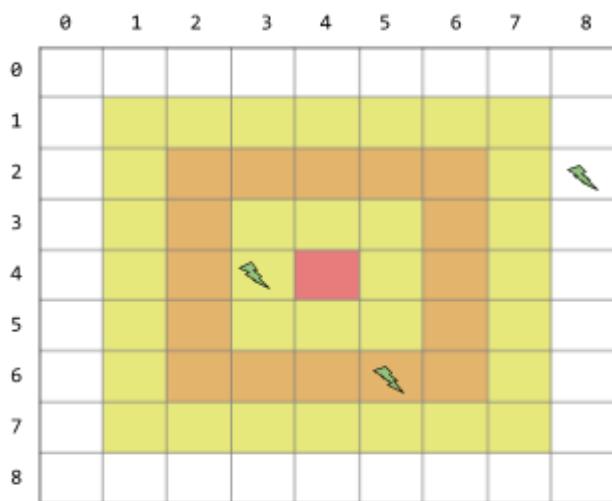
## Competició de dards digitals

Una colla de freaks ha inventat un joc de dards que funciona amb caselles quadrades. La diana parteix dels punts màxims en el centre i a cada anella va perdent la meitat dels punts (no es poden tenir decimals)



El joc és simple:

- Tires els tres dards (amb les coordenades x i y) i reps la suma dels punts de la casella on ha caigut.



(3, 4) → 5 punts

(8, 2) → 0 punts

(5, 6) → 2 punts

## Activitat

### Competició de dards

1. Feu un programa que permeti que dos jugadors juguin a la competició de dards i determini qui dels dos ha guanyat.
  - a. Per tirar un dard cada jugador genera dos nombres aleatoris ( $x$  i  $y$ ) que és el lloc on s'enviarà el dard de la Diana
  - b. Tiren els dards per torns
  - c. El programa ha d'anar mostrant en quin estat està la competició
  - d. Guanya el primer que arriba a 50 punts
    - i. Si quan s'acaba el torn tots dos superen els 50 punts, guanya el que en té més
    - ii. Si s'empata es continua fins que en un torn un dels jugadors tingui més punts que l'altre



Exemple d'execució (Per fer-ho més curt l'exemple fa que el primer que superi els 15 punts guanya)

```
Jugador 1 tira a (3,3) - 5 punts
Jugador 2 tira a (3,4) - 5 punts
Jugador 1 tira a (4,4) - 15 punts
Jugador 2 tira a (6,4) - 7 punts
Jugador 1 tira a (1,1) - 16 punts
Jugador 2 tira a (3,4) - 12 punts
```

```
Ha guanyat el jugador 1 16 a 12
```