

## *Juegos de Azar*

### Ejercicio 1:

Dadas 6 dados (imágenes en la carpeta recursos)

En un documento HTML maquetar un botón jugar, que al clickear:

- Ejecute una función `random()`
- Devuelva de los 6 dados 2
- Si los dados mostrados suman 7, mostrar un cartel Ganó.

### Ejercicio 2:

A partir del ejercicio 1, utilizando *localStorage*, guardar la cantidad de veces que ganó el juego y mostrarlo cada vez que vuelva a ingresar a la página (puede ser en un alert o en un elemento HTML).