

Nombre: _____

- Cada ejercicio en un archivo que se llamará “Ejercicio 1”, “Ejercicio 2”, etc.
- Para entregarlo, comprimido todo en un .zip con vuestro nombre completo y llamadme para que lo recoja.

Ejercicio 1: S06Ejercicio31 (2 ptos)

Realizar un programa que simule el juego de los dados. Si en la primera tirada obtienes un 3, ganas la partida y doblas tu apuesta pero si obtienes un 7 pierdes todo el dinero apostado:

¿Cuánto dinero quiere apostar? **33**
 Dado 1: 4
 Dado 2: 3
Suma: 3
 ¡Enhorabuena! ¡Ha ganado otros 33 €!
 ¡Ahora tiene 66 €!

¿Cuánto dinero quiere apostar? **200**
 Dado 1: 1
 Dado 2: 2
Suma: 7
 Lo siento, ha perdido todo su dinero 😞

En otro caso tienes que seguir tirando, hasta conseguir el número obtenido en la primera tirada (ni 3, ni 7). Si en algún momento obtienes un 7, perderás la partida automáticamente:

¿Cuánto dinero quiere apostar? **100**
 Dado 1: 3
 Dado 2: 2
Suma: 5
 Tiene que seguir tirando, debe conseguir un 5.
 Si obtiene un 7, perderá la partida.
 Pulse INTRO para tirar los dados.

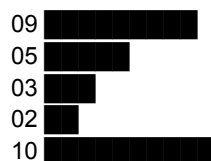
 Dado 1: 3
 Dado 2: 6
Suma: 9
 Continúe jugando.
 Pulse INTRO para tirar los dados.

Dado 1: 1
 Dado 2: 5
Suma: 6
 Continúe jugando.
 Pulse INTRO para tirar los dados.

 Dado 1: 6
 Dado 2: 1
Suma: 7
 Lo siento, ha perdido todo su dinero 😞

Ejercicio 2: GraficaBarras (2 ptos)

Escribe el programa “**GraficaBarras**” a la que le pasamos un array de enteros y nos muestra una gráfica de barras por pantalla. Ejemplo: [9, 5, 3, 2, 10]



Antes de pintar la gráfica, habrá que comprobar que todos los valores estén entre 0 y 10 (supongamos que representan vuestras notas). Si hay valores incorrectos, no se pinta la gráfica y se muestra un mensaje de error.

- Usar el caracter ASCII 219 (■) para las barritas
- Dejar una línea en blanco entre barra y barra para que quede bonito.
- OPCIONAL: que los aprobados aparezcan en verde y los suspensos en rojo.

Ejercicio 3: CalculaNotaFinal (2 ptos)

Escribe el programa **CalculaNotaFinal**. El programa nos ira pidiendo 7 doubles correspondientes a las notas de los 7 exámenes que se hacen en una asignatura durante el curso. La nota final que nos escribirá por pantalla será la media de los 7 doubles, con una excepción: si hemos suspendido dos o más exámenes durante el curso, la nota final no superará el 4 aunque la media salga más alta. Por ejemplo: si las notas son [10, 10, 10, 10, 10, 2, 3], la media saldría 7'86, pero devolveríamos un 4 porque ha suspendido dos exámenes. El programa tendrá que controlar que cada nota introducida esté entre 0 y 10. Si no lo está, no la dará por válida y la volverá a pedir.

Ejercicio 4: MejorRacha (2 ptos)

Escribe el programa "**MejorRacha**" a la que le pasamos por teclado un array que contiene resultados de fútbol y nos devuelve un entero correspondiente a la mayor racha de victorias seguidas. El array contendrá parejas de números (o sea, su tamaño será par) de los cuales el primero serán los goles que ha marcado nuestro equipo y el segundo los goles que ha recibido (p.ej.: [1, 0, 2, 2, 3, 5] se correspondería con una victoria por 1-0, un empate 2-2 y una derrota por 3-5). el programa contará cuántas victorias consecutivas hay y nos devolverá la mayor racha.

Ej.: [2, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 2, 0, 5, 1, 2, 2, 1, 0] se corresponde con:
2-1, 1-0, 1-1, 0-1, 1-0, 2-0, 5-1, 2-2, 1-0, con una racha máxima de 3 victorias.

Ejercicio 5: S05Ejercicio23 (2 ptos)

- Escribe un programa que permita ir introduciendo una serie indeterminada de números mientras su suma no supere el valor 10000. Cuando esto último ocurra, se debe mostrar el total acumulado, el contador de los números introducidos y la media.
- Realizar un programa que muestre una escalera cuyo de escalones y altura del escalón serán parámetros de entrada:

```

Introduzca el número de escalones: 3
Introduzca la altura de cada escalón: 2
****
****
*****
*****
*****
*****
*****

```