

Ejercicios Repaso Examen 3/11

Bucle 01

Realizar un programa que muestre una escalera cuyo de escalones y altura del escalón serán parámetros de entrada:

```
Introduzca el número de escalones: 5
Introduzca la altura de cada escalón: 1
****
*****
*****
*****
*****
*****

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

Bucle 02

Realizar un programa que muestre una pirámide maya cuya altura es variable:

```
Introduzca la altura de la pirámide maya: 5
*****
**  **
*****
****  ****
*****
```

Aleatorio 01

Realizar un programa que muestre un sendero de 4 pixeles de ancho que va girando no más de un pixel. La longitud del sendero será un parámetro de entrada
Iran apareciendo obstáculos (piedra o planta) en posiciones aleatorias dentro del sendero.

```
| |
| |
| $ |
| |
| |
| |
| |
| * |
| |
```

Aleatorio 02

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

¿Cuánto dinero quiere apostar? **33**
Dado 1: 4
Dado 2: 3
Suma: 7
¡Enhorabuena! ¡Ha ganado otros 33 €!
¡Ahora tiene 66 €!

¿Cuánto dinero quiere apostar? **200**
Dado 1: 1
Dado 2: 2
Suma: 3
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 el 5 para ganar.
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 😞