

Practica Unidad 5. Funciones

Del ejercicio 1 al ejercicio 7 son para que puedas ejercitar los conceptos que vimos, no son obligatorios. El ejercicio 8 debe entregarse.

- 1) Hacer una función que permita tirar un dado de N caras.
- 2) Hacer una función que salude a un nombre pasado por parámetro.
- 3) Hacer una función que concatene (una) dos strings. Ejemplo "hola" y "mundo", devuelva "holamundo".
- 4) Hacer una función que calcule el promedio de un conjunto de valores dentro de un arreglo. Pueden pasarse los parámetros necesarios.
- 5) Hacer una función que diga si un valor es múltiplo de N (dónde N se pasa por parámetro).
- 6) Hacer una función que cuente cuantas ocurrencias de un número (pasado por parámetro) hay en un arreglo. Ejemplo. El 2 en el arreglo {2,7,1,2,5,3,2,1} dará 3.
- 7) Hacer una función que sume iguales al pasado por parámetro en un arreglo: El 2 en el arreglo {2,7,1,2,5,3,2,1} dará 6.
- 8) Hacer un juego de Generala.

El juego de generala se juega con 5 dados. Un jugador lanza hasta 3 veces. En cada lanzada puede elegir si desea quedarse con ciertos dados, también puede volver a tirar dados con los que se había quedado anteriormente.

Ejemplo:

Lanzada 1. Sale: 2, 3, 2, 5, 5. Se queda con 5, 5.

Lanzada 2. Sale: 3, 5, 6. Ya tenía el 5, 5. Se queda con el 6 y tira el resto.

Lanzada 3. Sale: 1, 1, 2, 3. Ya tenía el 6.

La mano final es: 1, 1, 2, 3, 6.

Con la mano final debe formar alguno de estos juegos:

Número 1: Suma todos dados con 1. El puntaje es la sumatoria (En el ejemplo es 2)

Número 2, 3, 4, 5, 6: Idem 1.

Full: 3 Dados iguales y 2 dados iguales. Ejemplo: 3, 3, 3, 5, 5.

Escalera: 1, 2, 3, 4, 5 o bien 2, 3, 4, 5, 6

Poker. 4 Dados iguales. Ejemplo: 2, 2, 2, 2, 5

Generala. Todos los dados iguales:

A medida que va cumpliendo con los juegos ya no puede volver a hacerlos. Es decir, El juego dura 9 manos (hasta que complete todos los juegos). Si pasa que no cumple con ningún juego, entonces debe elegir un juego y en ese se le asigna 0.

Ejemplo. Sólo queda por tirar La generala y la escalera y sale 2, 3, 4, 4, 4. Debe elegir entre los juegos que quedan (general a o escalera) y a el elegido se le asigna 0.

El puntaje final es el resultado del juego.

Consideraciones. El juego se puede jugar de a varios jugadores, pero si lo hacen jugar de a 1, alcanza.

Se les provee una función que ordena un arreglo. Es muy útil para cuando debe saber si cumple con los juegos.