int display1[] = {2, 3, 4, 5, 6, 7, 8};

int display2[] = {9, 10, 11, 12, 13, A0, A1}; // Pines del segundo display

int buttonPin = A2; // Pin del botón

int buzzerPin = A3; // Pin del buzzer

byte numeros[7][7] = {

{0, 0, 0, 0, 0, 0, 0},

{0, 1, 1, 0, 0, 0, 0}, // 1

{1, 1, 0, 1, 1, 0, 1}, // 2

{1, 1, 1, 1, 0, 0, 1}, // 3

{0, 1, 1, 0, 0, 1, 1}, // 4

{1, 0, 1, 1, 0, 1, 1}, // 5

{1, 0, 1, 1, 1, 1, 1}, // 6

};

bool rolling = false;

void setup() {

for (int i = 0; i < 7; i++) {

pinMode(display1[i], OUTPUT);

pinMode(display2[i], OUTPUT);

}

pinMode(buttonPin, INPUT);

pinMode(buzzerPin, OUTPUT);

}

void loop() {

if (digitalRead(buttonPin) == HIGH && !rolling) {

rolling = true;

rollDice();

rolling = false;

}

}

void mostrarNumero(int display[], int numero) {

for (int i = 0; i < 7; i++) {

digitalWrite(display[i], numeros[numero][i]);

}

}

void rollDice() {

for (int i = 0; i < 10; i++) {

int rand1 = random(1, 7);

int rand2 = random(1, 7);

mostrarNumero(display1, rand1);

mostrarNumero(display2, rand2);

delay(100); }

int dado1 = random(1, 7);

int dado2 = random(1, 7);

mostrarNumero(display1, dado1);

mostrarNumero(display2, dado2);

if (dado1 + dado2 == 7) {

tone(buzzerPin, 1000, 500); // Tocar el buzzer durante 500ms

}

}