

Programación 2

Empezaremos de a poco recordando los conceptos vistos en primero para poder avanzar en nuevos temas.

Para ello primero repase los temas vistos el año pasado, especialmente base de datos e interfaz gráfica.

Ejercicio propuesto:

¡Bingo!

Crear un programa que permita generar un número al azar y guardarlo en una base de datos

Crear otro programa que permita al usuario seleccionar un número y si ese número concuerda con el número previamente guardado ganará un primero

Desafíos:

- * Generar 3 números y asignar primer, segundo y tercer premio

PREMIOS:

1º Premio: Casa totalmente equipada

2º Premio: Auto OKM

3º Premio: Bicicleta Nueva

- * Lograr que los números no se repitan.

- * Crear una interfaz gráfica y asignar que se muestre una imagen dependiendo el premio que ganó

- * Si una persona ganase el premio, guardar el premio y ninguna otra persona podrá ganarlo de nuevo

- * Guardar nombre de la persona y en un apartado mostrar los ganadores que haya hasta el momento

¡Si usted considera más cosas que se puedan agregar como sonidos, imágenes, alguna funcionalidad más al programa para que quede más completo es libre de hacerlo!