
 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació INS Provençana	Mòdul 03: Programació bàsica	Curs 2022-2023	
Departament d'Informàtica i Comunicacions Grup ASIX1	UF2 Programació modular , NF1, RA 1	Nota:	
	Pt1	Data 19-12-2022	



Pares o nones



Pares o nones es un típico juego de niños para dos jugadores.

Ambos participantes esconden una mano e intentan adivinar si cuando revelen las manos la suma de los dedos que hayan levantado será par o impar.

Haz un programa que implemente este juego contra la máquina.

El jugador podrá elegir si quiere pares o nones(impares) y cuántos dedos levanta. La máquina levantará un número de dedos al azar.

El jugador que gane obtiene 1 punto. Quién llegue a 3 puntos gana.

Cuando se haya acabado se preguntará al jugador si quiere seguir jugando. (1 punto)

Utiliza como mínimo (aunque puedes utilizar más si lo consideras necesario) las siguientes funciones:

`preguntarParesONones` (1 punto)

Pregunta al usuario si quiere apostar a pares o a nones. Si elige pares devuelve *true*, por el contrario devuelve *false*.

`turnoJugador` (1'5 puntos)

No recibe ningún parámetro, pregunta al usuario cuántos dedos ha escondido.

`turnoMáquina` (1'5 puntos)

Genera un número al azar, devuelve el número de dedos que ha escondido la máquina.

`mostrarPantallaVictoria` (0'5puntos)

No recibe ningún parámetro, escribe por pantalla un mensaje de victoria.

`mostrarPantallaDerrota` (0'5puntos)



No recibe ningún parámetro, escribe por pantalla un mensaje de derrota.

`decidirGanador` (3 puntos)

Recibe como parámetros los dedos que ha escondido el jugador, los dedos que ha escondido la máquina y si el jugador ha apostado a pares o a nones. Devuelve *true* si ha ganado el jugador y *false* si ha perdido.

`programaPrincipal` (1 punto)

C01-F25	Versió 1.0	Pàgina 1 de 1	10-09-2020
---------	------------	---------------	------------

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació INS Provençana	Mòdul 03: Programació bàsica	Curs 2022-2023	
Departament d'Informàtica i Comunicacions Grup ASIX1	UF2 Programació modular , NF1, RA 1	Nota:	
	Pt1	Data 19-12-2022	

Criterios de corrección:

- ☐ Todo el código(programa principal y funciones) deben estar en el mismo archivo.
- ☐ El programa debe tener control de errores.
- ☐ El programa debe ofrecer mensajes de ayuda al usuario para que sepa en todo momento qué está ocurriendo.
- ☐ Podéis utilizar funciones adicionales, pero las funciones que se piden explícitamente deben estar programadas y los parámetros de entrada y salida deben ser los indicados.
- ☐ Reutilizad código todo lo posible.
- ☐ Si el programa no se ejecuta, no se corregirá.

C01-F25	Versió 1.0	Pàgina 1 de 1	10-09-2020
---------	------------	---------------	------------