

Se quiere desarrollar el siguiente juego: el bingo.

Para hacer este juego vamos a simular el juego de la vida real poniendo una serie de reglas que deberemos cumplir:

- Cada cartón:
 - Tiene 2 números de cada rango numérico de 10 en 10, por ejemplo:
 - [1, 6, 12, 17, 21, 27, 35, 39, 46, 49, 50, 56, 62, 64, 71, 72, 82, 90]
 - Siempre estarán ordenados de forma ascendente.
 - Los números se generarán de forma aleatoria.
 - Solo hay una excepción.
 - El número 90 estará dentro del último rango numérico (80-91 ambos incluidos).
- Siempre habrá 3 jugadores
 - El jugador 1 tendrá siempre 3 cartones diferentes.
 - El jugador 2 tendrá siempre 2 cartones diferentes.
 - El jugador 3 tendrá siempre 1 cartón.
 - Los jugadores y sus cartones se almacenarán obligatoriamente en un diccionario, siendo la clave "JugadorX" y el valor una lista cartones.
- La función que vaya sacando número tras número deberá ser una función generadora de iteradores. Esto números deberán salir de forma aleatoria.

La salida por pantalla despues de cada partida deberá tener el siguiente formato (y ajustarse lo máximo posible) :

- Lista de jugadores junto con sus cartones.
- Jugador que ha ganado y con qué cartón ha ganado.
- Lista de números que han ido saliendo en la partida (tanto los ganadores como los que no) y cuantos han salido en total. Estos números no hay que ordenarlos, hay que dejarlos en el orden en el que han ido saliendo.
- Posición de los números ganadores en función del carton ganador(aquí hay que fijarse en las comas y poner solo las necesarias).

```
El jugador: jugador1 tiene los siguientes números: [1, 6, 12, 17, 21, 27, 35, 39, 46, 49, 50, 56, 62, 64, 71, 72, 82, 90]
El jugador: jugador1 tiene los siguientes números: [1, 5, 13, 18, 26, 28, 34, 35, 45, 46, 50, 55, 62, 63, 74, 76, 81, 85]
El jugador: jugador1 tiene los siguientes números: [2, 7, 11, 18, 25, 26, 36, 39, 40, 44, 58, 59, 61, 62, 74, 78, 87, 88]
El jugador: jugador2 tiene los siguientes números: [2, 5, 13, 17, 23, 25, 30, 37, 40, 47, 56, 59, 65, 69, 77, 78, 80, 89]
El jugador: jugador2 tiene los siguientes números: [2, 3, 10, 13, 22, 27, 31, 37, 41, 46, 50, 58, 61, 66, 77, 79, 81, 90]
El jugador: jugador3 tiene los siguientes números: [1, 8, 16, 17, 21, 24, 33, 35, 41, 45, 50, 59, 64, 69, 78, 79, 81, 89]
-----
El jugador: jugador2 ha ganado con el cartón [2, 5, 13, 17, 23, 25, 30, 37, 40, 47, 56, 59, 65, 69, 77, 78, 80, 89]
Han salido 78 números y han sido [77, 21, 31, 23, 35, 29, 88, 7, 12, 2, 17, 70, 25, 13, 34, 86, 30, 78, 6, 68, 38, 26, 54, 67, 83,
11, 72, 89, 48, 19, 59, 75, 57, 82, 63, 42, 47, 46, 74, 56, 24, 61, 52, 60, 36, 81, 71, 3, 18, 84, 40, 41, 66, 80, 65, 49, 76, 69,
55, 27, 37, 10, 28, 53, 20, 90, 32, 79, 50, 9, 43, 87, 33, 22, 73, 8, 64, 5]
-----
Los números ganadores han salido en las siguientes posiciones: 9,77,13,10,3,12,16,60,50,36,39,30,54,57,0,17,53,27
```

Para tener en cuenta.

- Se debe usar funciones.
- Es preferible hacer un croquis a papel para ordenar las ideas.
- Si os liais mucho probablemente no sea el camino indicado.

Para entregar

- Archivo .zip con nombre NombreApellidos_Programación_1E_3T.zip donde irá el archivo .py con el programa.