



### Ejercicio 1: El cazador de monedas

Un aventurero está explorando un bosque mágico y va encontrando **monedas de oro** en cada turno.

Queremos desarrollar un programa en Java que permita **registrar cuántas monedas consigue en cada turno** hasta que el jugador decida detenerse.

El programa debe cumplir los siguientes requisitos:

1. En cada turno, el programa pedirá al usuario cuántas monedas ha recogido (un número entero).
2. Si el usuario introduce el valor **0**, el programa terminará.
3. Al finalizar, el programa mostrará en pantalla:
  - ♦ El número total de monedas recogidas.
  - ♦ La **media** de monedas por turno.
  - ♦ El **turno en el que consiguió más monedas** y cuántas fueron.

Si el jugador no introduce ninguna cantidad válida (es decir, introduce 0 en el primer turno), el programa mostrará un mensaje indicando que no se recogieron monedas.

Ejemplo de ejecución:

```
Turno 1 - monedas recogidas: 5
Turno 2 - monedas recogidas: 8
Turno 3 - monedas recogidas: 2
Turno 4 - monedas recogidas: 0
Total de monedas: 15
Media por turno: 5.0
Mayor cantidad: 8 (turno 2)
```

### Ejercicio 2:

Vamos a crear un programa que simule una **aventura en una mazmorra**.

El jugador empieza con **100 puntos de vida** y **0 monedas de oro**.

Durante el juego, puede explorar la mazmorra, mostrar su estado o salir cuando quiera.

Cada vez que el jugador decide **explorar**, ocurre un evento aleatorio que puede afectar su vida o su oro.

#### Requisitos funcionales

1. Muestra un menú con las siguientes opciones: explorar, mostrar estado, salir.
2. Si el jugador elige **Explorar**, se genera un evento aleatorio (entre 1 y 4) que produce uno de estos efectos:
  1. Encuentras un enemigo: pierdes entre 10 y 30 puntos de vida.
  2. Encuentras una poción: ganas entre 5 y 20 puntos de vida (máx. 100).
  3. Caída en trampa: pierdes entre 5 y 15 puntos de vida.
  4. Encuentras un cofre: ganas entre 10 y 50 monedas de oro.



3. Si el jugador elige **Mostrar estado**, el programa mostrará la vida y el oro actuales.
4. Si elige **Salir**, el juego termina.
5. El juego también termina si la vida del jugador llega a 0 o menos.

=== Mazmorra Oscura ===

1. Explorar

2. Mostrar estado

3. Salir

Elige una opción: 1

Encuentras un enemigo y pierdes 18 de vida.

=== Mazmorra Oscura ===

1. Explorar

2. Mostrar estado

3. Salir

Elige una opción: 2

Vida: 82 | Oro: 0

Elige una opción: 1

Encuentras un cofre con 25 monedas de oro.

Elige una opción: 3

Has salido con 82 de vida y 25 monedas de oro.