

Exercici 1 (2 punts)

Donats n , m més grans que 5, crear un algoritme que ens dibuixi les següents figures:

$N = 5, M = 5$



$N = 5, M = 6$



$N = 6, M = 6$



L'algoritme constarà d'un doble bucle for niat i tots els prints que s'utilitzin hauran d'estar dins d'algun dels for.

Exercici 2 (4 punts)

Anem a fer veure que volem crear un personatge en un joc de rol, les opcions les podem resumir en el següent requadre:

Bando	Raza	Armas
Alianza	Humano	Ballesta
		Espada
	Enano	Martillo de guerra
		Trabuco
Horda	Orco	Maza
		Martillo de guerra
	No Muerto	Baston
		Espada

Iniciarem el menú preguntant pel nom del teu personatge.

Menú 0:

```
Elije el nombre de tu personaje:
|
```

Un cop haguem triat el nom del nostre personatge, passarem a triar el bàndol del nostre personatge.

Menú 1

```
Elige el nombre de tu personaje:  
Lucifer  
  
Elige bando de tu personaje  
1) Horda  
2) Alianza  
3) Resetear Nombre  
|
```

En cas de seleccionar l'opció 3) passarem de nou a l'Menú 1.

En cas de triar les opcions 1) o 2), passarem als menús, Menú 1.1 o Menú 1.2 on podrem triar les races dels nostres personatges segons el bàndol.

Menú 1.1:

```
Elige la raza de tu personaje  
1) Orco  
2) No-Muerto  
3) Resetear Bando  
4) Resetear Personaje  
|
```

Menú 1.2:

```
Elige la raza de tu personaje  
1) Humano  
2) Enano  
3) Resetear Bando  
4) Resetear Personaje  
|
```

En qualsevol d'aquests dos menús:

Si seleccionem l'opció 3, tornarem a l'Menú 1.

Si seleccionem l'opció 4, tornarem a l'Menú 0.

Si seleccionem les opcions 1 o 2 passarem als menús Menú 1.1.1, Menú 1.1.2, Menú 1.2.1 o Menú 1.2.2 on podrem seleccionar les armes corresponents segons raça dels nostres personatges.

Menú 1.1.1

```
Elige tu Arma
1) Maza
2) Martillo De Guerra
3) Resetear Raza
4) Resetear Bando
5) Resetear Personaje
|
```

Menú 1.1.2

```
Elige tu Arma
1) Baston
2) Espada
3) Resetear Raza
4) Resetear Bando
5) Resetear Personaje
|
```

Menú 1.2.1

```
Elige tu Arma
1) Ballesta
2) Espada
3) Resetear Raza
4) Resetear Bando
5) Resetear Personaje
|
```

Menú 1.2.2

```
Elige tu Arma
1) Martillo De Guerra
2) Trabuco
3) Resetear Raza
4) Resetear Bando
5) Resetear Personaje
|
```

Des de qualsevol d'aquests 4 menús:

Si seleccionem l'opció 5, tornarem al Menú 0.

Si seleccionem l'opció 4 tornarem al Menú 1.

Si seleccionem l'opció 3, tornarem a l'Menú 1.1 o Menú 1.2, depenent de com hàgim arribat fins aquí.

En cas de seleccionar les opcions 1 o 2 passarem a menú final de confirmació on mostrarem les opcions que hem anat triant:

```
Así queda tu personaje:
Nombre = Lucifer
Bando = Horda
Raza = No-Muerto
Arma = Baston

Es correcta tu Elección?
1)Si
2)No
|
```

En cas de seleccionar l'opció 1, ens mostrarà de nou com hem configurat el nostre personatge i el programa finalitzarà

```
Felicidades, así queda configurado tu nuevo personaje:

Nombre = Lucifer
Bando = Horda
Raza = No-Muerto
Arma = Baston

Process finished with exit code 0
|
```

En cas de seleccionar l'opció 2, resetejar el nostre personatge, tornarem de nou al Menú 0.

Exercici 3 (1,5 punts)

Amb un únic string, mostrar el resultat de la imatge.

En cas d'haver d'afegir espais, no es pot afegir espais comptats a mà perquè la imatge ens surti correcta, és a dir, no podem afegir al nostre string el següent " ", haurem de buscar una altra manera.

Igualment, tampoc podem afegir al nostre string "-----".

Cabecera1	Cabecera2	Cabecera3	Cabecera4
Opción1	Opción2	Opción3 Opción4	
	Opción5	Opción7	Opción6

Exercici 4 – (2,5 punts)

Al joc del 10000 es juga de la següent manera:

Cada jugador llança tres daus i , en funció del resultat va sumant punts. Qui supera abans els 10000 punts guanya la partida:

Regles del joc:

- Si tenim un trio d'uns, val 1000 punts.
- Si no tenim un trio però tenim un parell d'1s, sumem 100 punts addicionals a la tirada.
- Un trio de qualsevol número diferent d'1val cent vegades el nombre dels daus.
- Qualsevol dau que mostri un "5", el jugador obté automàticament 50 punts addicionals.

Realitza un programa en python que simuli aquest joc i on l'usuari pot jugar contra la màquina.



Quan la partida s'acaba s'indica qui a estat el guanyador i es pregunta si es vol tornar a jugar una altra partida. El programa acaba quan l'usuari indiqui que no vol una altra partida.

Format del programa:

Primer de tot es demanarà el nom del jugador que juga contra la màquina:

```
Introduce tu nombre:  
Jugador Humano|
```

Per a cada jugador, abans de veure la seva tirada ens apareixerà un missatge de el tipus:

```
Presiona Enter para ver la tirada de BOOT|
```

I quan pressionem enter ens mostrarà la tirada del jugador a què li toqui el torn, indicant el cas en què s'aconsegueixen punts extrems o en el cas d'un trio, quant val la tirada:

```
Presiona Enter para ver la tirada de BOOT  
d1 = 2, d2 = 5 , d3 = 6  
Extra d2 = 5, 50 puntos adicionales
```

```
Presiona Enter para ver la tirada de BOOT  
d1 = 2, d2 = 1 , d3 = 1  
Extra cien puntos por pareja de unos
```

```
Presiona Enter para ver la tirada de BOOT  
d1 = 5, d2 = 5 , d3 = 5  
Bonus trio de 5, la tirada vale 1500 puntos
```

Seguidament un missatge que ens indiqui que hem de pressionar enter per veure la tirada del següent jugador:

```
Presiona Enter para ver la tirada de Jugador Humano
```

I ens mostrarà la tirada del jugador humà i els punts de cada jugador:

```
Presiona Enter para ver la tirada de Jugador Humano  
d1 = 3, d2 = 4 , d3 = 4  
  
Puntos Boot = 9997, Puntos Jugador Humano = 6674
```

Així fins que un dels jugadors arribi a 10000 punts, i en aquest cas ens apareixerà el missatge final que ens demanarà si volem seguir jugant:

```
Ha ganadao la máquina  
Quieres seguir jugando? S = Si, cualquier tecla = No|
```

Si indiquem que volem seguir jugant, tornarem a començar de nou però sense preguntar el nom, en cas contrari, acabarem el programa.

