

7  
1/2

### FASE 3

Crea un nuevo fichero .py y reutiliza el código de anteriores versiones que consideres oportuno.

En esta fase tienes que conseguir que el usuario compita contra el ordenador (banca). Teniendo en cuenta lo siguiente:

- Haz que el programa solicite un alias al jugador, durante la partida visualiza el alias para mostrar la carta y el acumulado tanto del jugador como del ordenador (banca).
- La partida la inicia siempre el jugador, irá pidiendo carta hasta intentar conseguir 7,5 o el resultado mas cercano a ese valor.
- Finalizado el turno del jugador, es el turno de la Banca, con el comando input() controla para que se visualice cada número de carta obtenido de la instrucción random y lo acumulado.

El comando random hace un papel importante para obtener el número de carta al azar, tú como programador tienes que establecer una serie de condiciones para establecer quién gana. A continuación, se facilitan las condiciones:

- Si la BANCA obtiene entre 5.0 y 7,5 y...  
JUGADOR tiene una puntuación por debajo del valor de BANCA. **Gana BANCA**  
BANCA y JUGADOR obtienen el mismo valor. ***Empate***  
JUGADOR supera 7.5. **Gana BANCA**
- Si JUGADOR obtiene 7.5 y BANCA obtiene menos de 7.5. **Gana JUGADOR**
- Si JUGADOR obtiene 7.5 o menos puntuación y BANCA supera 7.5. **Gana JUGADOR**
- Si JUGADOR y BANCA superan 7.5. **Pierden los dos**

Utiliza excepciones o control de errores para que evitar que el programa finalice por introducir un parámetro erróneo.