

7
1/2

INSTRUCCIONES

El 7'5 es un popular juego de la bajara española. El jugador compite contra la banca, en este caso, contra el ordenador..

El programa tiene que ofrecer de UNA en UNA la carta. Por pantalla se mostrará al azar, el índice de la carta. Si el jugador acepta el envite, se van sumando los índices de cada carta. El jugador se puede plantar en cualquier momento. El objetivo del juego es conseguir sumar la cantidad exacta de 7.5, o bien, el número más cercano posible sin sobrepasar 7.5.

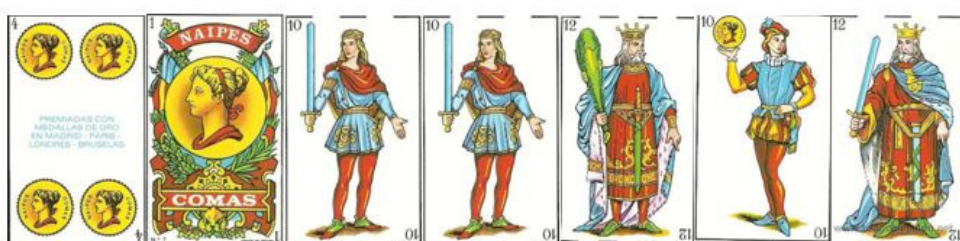
El valor de cada carta corresponde al índice o número que figura en una carta, **excepto** la sota (índice 10), el caballo (índice 11) y el rey (índice 12), estas cartas puntúan con medio punto (0.5).

Las cartas tendrán siguiente criterio de puntuación:

- CARTAS cuyo índice y puntuación es la misma: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- CARTAS cuyo índice o numeración puntúan **0,5**: 10 (sota), 11 (caballo), 12 (rey)
- Las cartas con **índice 8 y 9** no se deben contemplar en el juego, es decir, el programa debe controlar que no ofrezca ninguna de estas 2 cartas.



7
1/2



7
1/2

FASE 1

Programa el código que gestione una partida. El programa ofrece una carta, el usuario puede o no aceptar. La puntuación se acumula según el número de carta que aparece al azar. Si consigues que:

- La puntuación de 7.5, el programa te felicita. "*Enhorabuena, has ganado la partida*"
- Si te pasas de 7.5, el programa informa: "*Has perdido la partida!*"
- Si te plantas con una puntuación entre 6 y 7 "*Has sido un poco conservador*"
- Si te plantas con una puntuación inferior a 6. "*Quizás tendrías que arriesgar un poco ¿no?*"

El programa te debe dar la opción de repetir o no una nueva partida.

A partir del código de la Fase 1, crea un nuevo fichero .py y añade el código correspondiente:

Partes de un depósito de 100 puntos. Dependiendo del resultado de una partida, tu puntuación se verá aumentada o disminuida siguiendo los criterios (respeta los mensajes de la Fase 1):

- Si consigues 7.5, obtienes 10 puntos
- Si te pasas de 7.5, pierdes 10 puntos.
- Si te plantas con una puntuación entre 6 y 7. Ganas 5 puntos
- Si te plantas con una puntuación inferior a 6. Pierdes 5 puntos.
- Si tu depósito se queda a 0, no puedes continuar jugando.

FASE 2

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

EJEMPLOS

1

```
Bienvenido al juego del 7 y medio
¿Quieres carta? s/n:s
Tu carta es: 12
acumulas: 0.5
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 5
acumulas: 5.5
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 1
acumulas: 6.5
¿Quieres continuar? s/n:n
Has sido un poco conservador
¿Quieres repetir una nueva partida? s/n:
```

2

```
Tu carta es: 4
acumulas: 4
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 1
acumulas: 5
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 10
acumulas: 5.5
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 12
acumulas: 6.0
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 1
acumulas: 7.0
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 12
acumulas: 7.5
Enhorabuena, has ganado la partida
¿Quieres repetir una nueva partida? s/n:
```

3

```
Bienvenido al juego del 7 y medio
¿Quieres carta? s/n:s
Tu carta es: 1
acumulas: 1
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 3
acumulas: 4
¿Quieres continuar? s/n:s
Tu carta es: 4
acumulas: 8
Has perdido la partida!
¿Quieres repetir una nueva partida? s/n:
```

