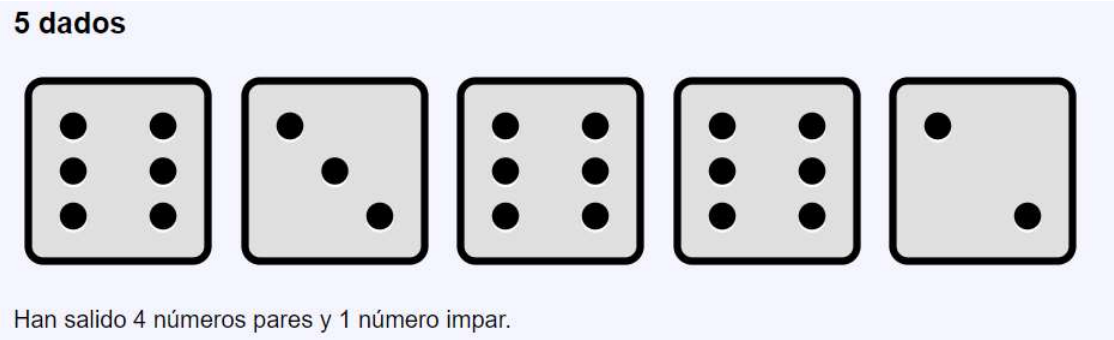


Ejercicio 1

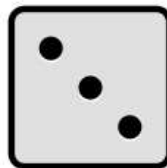
Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de entre 1 y 10 dados al azar y diga el número de valores pares e impares obtenidos. Se debe mostrar algo así:



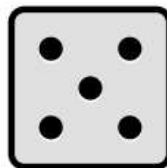
Ejercicio 2: Juego del Dado más alto

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de dos jugadores que tiran un dado al azar cada uno y diga quién ha ganado (mayor número) o si han quedado empate. Se debe mostrar algo así:

Jugador 1:



Jugador 2:

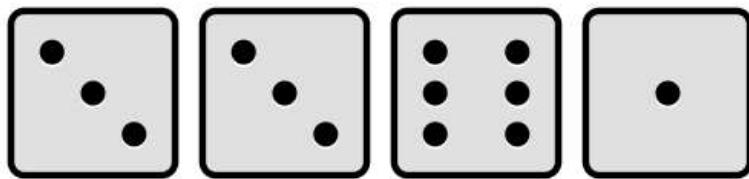


Ha ganado el jugador 2.

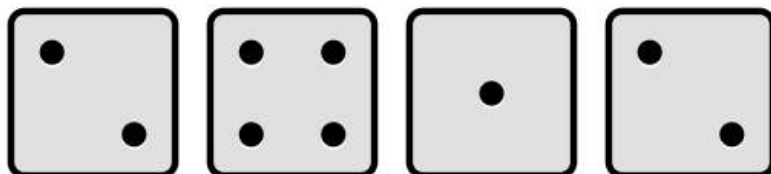
Ejercicio 3

Escriba un programa que enfrente a dos jugadores tirando una serie de 4 dados e indique el resultado. Los dados se comparan en orden (el primero con el primero, el segundo con el segundo, etc.) y gana el jugador que obtenga el número más alto. Mostrar cuantas veces ha ganado uno y otro, y las veces que han empatado. Se debe mostrar algo así:

Jugador 1



Jugador 2



Resultado

El jugador 1 ha ganado 2 veces, el jugador 2 ha ganado 2 veces y los jugadores han empatado 0 veces.

Han empatado siempre.

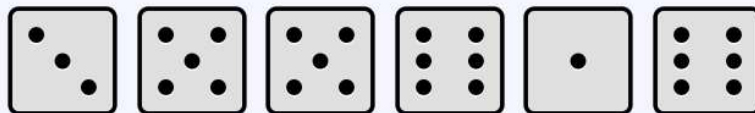
Ejercicio 4: Elimina un valor

Escriba un programa:

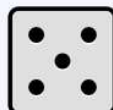
- Que muestre primero una tirada de 6 dados al azar.
- Que muestre a continuación un dado al azar.
- Que muestre de nuevo la tirada inicial, pero habiendo eliminado de la tirada los dados que coincidan con el dado suelto (si hay alguno).

Se debe mostrar algo así:

Tirada de 6 dados



Dado a eliminar



Dados restantes

