

# JUEGO DE AZAR EN PHYTON



Nazaret Pantoja y Mariangeles Martin

2ºbach E

## **Índice**

1-Explicacion del código

2- Código

3-Fotos del código

4- Explicación del juego

## **1- Explicación del código**

Ahora vamos a generar un numero al azar y lo guardamos en una variable. En la variable resultado guardamos el número obtenido.

La librería random tiene una función llamada randint(). La función randint(número mínimo, número máximo) requiere 2 parámetros (el número mínimo y el número máximo entre los cuales elegir uno al azar). En nuestro caso el dado va entre 1-6.

Si queremos mostrar el resultado necesitamos usar print()

Si presionamos F5, el programa nos va a pedir que guardemos el código y luego se ejecuta. Si ejecutamos este nuevo código deberíamos ver un pequeño mensaje y el resultado obtenido. ¡Muy bien! pero todavía podemos mejorarlo aún mas. Nuestro código corre una sola vez y luego termina, lo que nosotros necesitamos es que siga funcionando. Para esto vamos a usar while. Al correr este código vemos que el dado gira indefinidamente siempre que presionemos cualquier tecla.

El programa se puede seguir mejorando, pero lo vamos a dejar para la próxima. Este ejemplo es una buena aplicación para comenzar a programar en python.

## **2. Código**

```
import random

resultado = random.randint(5,126)

import random

resultado = random.randint(5,126)

print(resultado)
```

## **3. Fotos del código**

```
import random
resultado = random.randint(5,126)
import random

resultado = random.randint(5,126)
print(resultado)
```

#### **4. Explicación del juego**

Importamos un numero aleatorio, a continuación nos da un resultado entre los valores que hemos dado que son: entre 5 y 126 por consecuente se vuelve a importar un numero aleatorio cuyo numero es el resultado del juego de azar.