

AZAR PYTHON



Jorge Blanco y Adrián Gómez

INDICE

- 1- Introducción.
- 2- Desarrollo.
- 3- Código.
- 4- Fotos.
- 5- Conclusión.

1- Introducción.

En este juego, el participante va pensar un número aleatorio entre el 1 y el 20 y el programa le pedirá que adivine el número. Solo hay 6 intentos. Este juego nos sirve para aprender a trabajar los números aleatorios, los bucles y las entradas del usuario.

2- Desarrollo.

Lo que hacemos en la primera línea es importar el módulo random, que contiene funciones con los números aleatorios. En la siguiente (intentos=0) crea una variable llamada intentos y las primeras dos líneas llaman a la función print().

Luego en x = random.randint (1, 20) llamamos a una función, esta vez es el turno de randint(), y más tarde, guarda el valor de retorno en la variable x. Cada vez que queramos añadir aleatoriedad a nuestros juegos podemos usar la función randint ().

Luego en print ("Hola " + nombre + ", Bienvenido a mi primer juego....") le damos la bienvenida al jugador, utilizamos también el signo de concatenación, para sumarle a "Hola" el contenido de la variable nombre + el ", Bienvenido a mi primer juego....". En esta línea indicamos el comienzo de un bucle while. Los bucles son parte de código que se repiten una y otra vez. Y terminamos añadiendo las frases que queramos con la función print al código.

3- Código.

```
import random
```

```
intentos = 0
```

```
print ("JUEGO DE AZAR....")
```

```
print ("Cual es tu nombre?...")
```

```
nombre = raw_input()
```

```
x = random.randint (1, 20)
```

```
print ("Hola " + nombre + ", Bienvenido a mi primer juego...." )
```

```

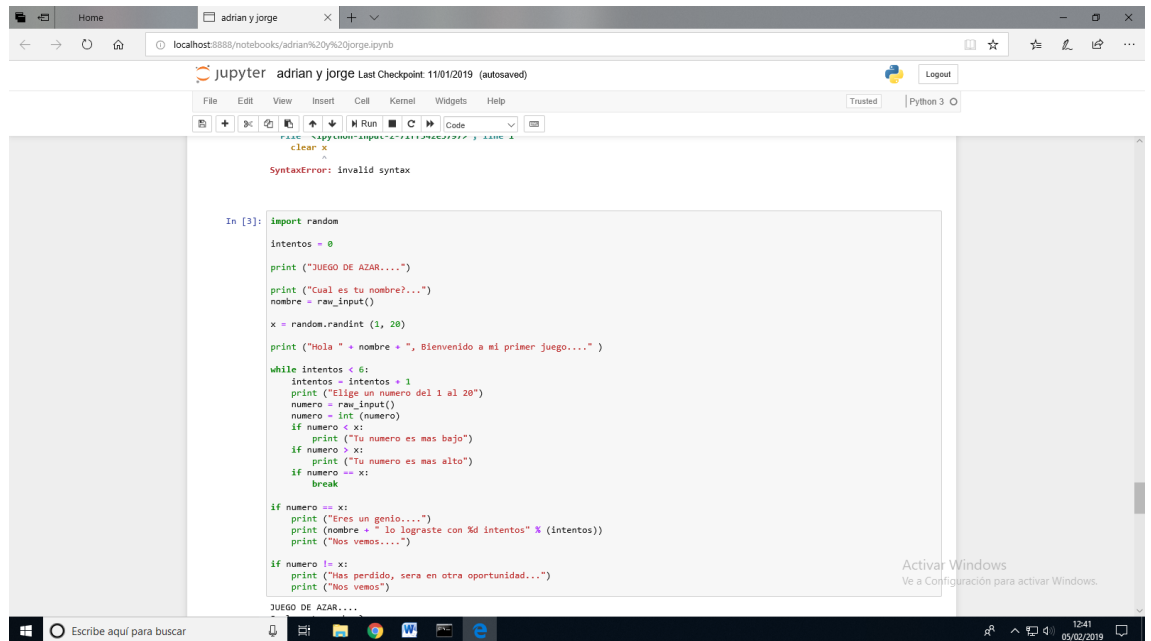
while intentos < 6:
    intentos = intentos + 1
    print ("Elige un numero del 1 al 20")
    numero = raw_input()
    numero = int (numero)
    if numero < x:
        print ("Tu numero es mas bajo")
    if numero > x:
        print ("Tu numero es mas alto")
    if numero == x:
        break

if numero == x:
    print ("Eres un genio....")
    print (nombre + " lo lograste con %d intentos" % (intentos))
    print ("Nos vemos....")

if numero != x:
    print ("Has perdido, sera en otra oportunidad...")
    print ("Nos vemos")

```

4- Fotos.



5- Conclusión.

Este trabajo, nos ha parecido entretenido y fácil de hacer ya que no tenía mucha complicación a la hora del desarrollo, y entretenido ya que es un juego en el cual el ordenador adivina el número escogido y nos pareció divertido. Por último añadir que es una trabajo fácil de hacer si tienes unos principios básicos de Python.