



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN
IIC1001 – ALGORITMOS Y SISTEMAS COMPUTACIONALES
PROFESOR CRISTIAN RUZ (SECCIÓN 1)
PRIMER SEMESTRE DEL 2025

Ayudantes:

Vicente Cabra, Gabriel Sandoval , Alejandro Tapia

Actividad evaluada 5

integrantes: Sebastián Cerda

Git y Github

1. Algoritmo de python

El algoritmo es una creación propia e imita el conocido juego de **ruleta rusa**

Funcionamiento

Primero, el programa pedira un input esperando el número de jugadores que participaran en el juego. El máximo de jugadores es de 6 y el minimo es de 2, si se ingresa cualquier número que no esté entre los dos anteriormente mencionados, el programa imprimira .^{el} numero de jugadores no puede ser menor a 2 o mayor a 6”.

Al ingresar un número de jugadores correcto, el programa comenzará a pedir los nombres uno a uno de los participantes, al terminar esta tarea, se imprimira el mensaje .°dos los jugadores han sido registrados, podemos iniciar el juego”, seguido de una lista con el numero de jugador y el nombre del mismo y luego una descripcion con las reglas y el funcionamiento del juego de ruleta rusa.

¿Cómo jugar?

Al principio de cada juego, se recargara un revolver ficticio de 6 recamaras en las cuales solo habrá una bala en una posición completamente al azar.

En cada turno, el jugador tiene que decidir a quien disparar, donde puede decidir si dispararse a si mismo o a otro jugador. Si decide disparar a otro jugador, lo hará indicando el numero de jugador al que quiere disparar, luego escribir ”disparar”. Si el disparo efectuado tenía la bala en la recamara, se elimina al jugador al cual se le disparó y se iniciará otra ronda recargando el revolver de nuevo, si no, el jugador estará obligado a dispararse a si mismo.

El juego termina cuando solo quede un jugador con vida.