


## Matrices (1) 01 - Números

Escriba un programa que muestre una tirada de dado al azar y escriba en letras el valor obtenido.

**DADO**

Actualice la página para mostrar una nueva tirada.



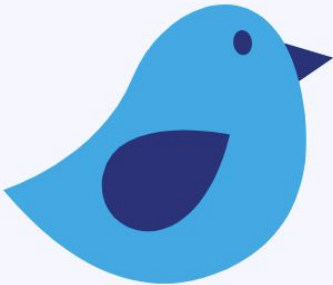
Ha sacado un **cuatro**.

## Matrices (1) 02 - Animales

Escriba un programa que muestre un animal al azar.

**ANIMALES**

Actualice la página para mostrar un nuevo animal.



## Matrices (1) 03 - Nombres de animales

Escriba un programa que muestre un animal al azar y su nombre.

**NOMBRES DE ANIMALES**

Actualice la página para mostrar un nuevo animal.

**Medusa**

