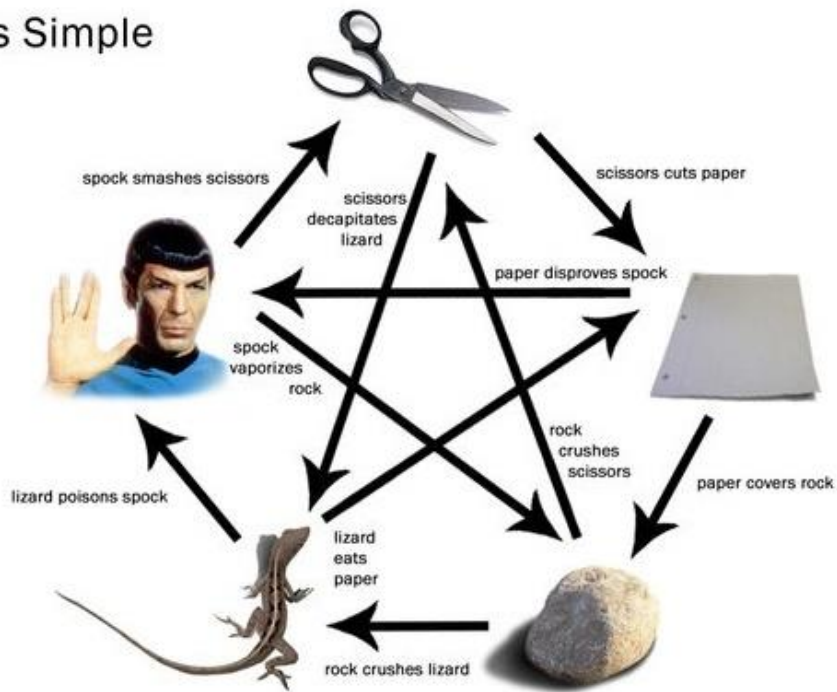


Juegos posibles

1. Rock, Paper, Scissors, Lizard, Spock:

Its Simple



2. Adivinar par o impar:

Este juego se trata de adivinar si un número es par o impar. Tienes que permitir que el usuario ingrese una de las dos opciones y generar un número aleatorio para ver si es par o impar. Se debe mostrar si el usuario adivina correctamente o no.

3. Juego del dado:

Este juego tiene que pedirle al usuario que aprete Enter para que lance un dado. Esto genera un número al azar que se le suma a la puntuación del usuario. Después el computador también tiene que lanzar un dado. El primero en sumar 30 puntos gana.

4. Memoria:

En este juego debes generar una secuencia de números al azar y mostrarla al usuario. Luego, debes pedir al usuario que repita la secuencia. Se debe mostrar un mensaje si el usuario acierta o no.

5. Adivinar número:

En este juego debes generar un número aleatoriamente entre los rangos que tú decidas (tienes que indicárselo al usuario). Después tienes que pedirle un número al usuario, si es menor al número generado, tienes que decirle que siga buscando y que el número a encontrar es mayor que el ingresado. Si ingresa un número mayor al número generado, tienes que decirle que siga buscando y

que el número a encontrar es menor que el ingresado. Una vez que encuentre el número tienes que printear la cantidad de intentos que se tardó.

6. Ahorcado:

Tienes que elegir una palabra al azar (de una lista de palabras que crees) y después darle al usuario la opción de ingresar una letra hasta que adivine la palabra. Funciona como el típico ahorcado, queda a decisión tuya de si implementar el juego con vidas o que sea hasta que el usuario adivine. Puedes asumir que el usuario siempre ingresará bien el input (no símbolos raros ni más de una letra)

7. Encontrar el Tesoro

Imagina que tienes un mapa dividido en cuadrados

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|--------|---|---|--------|
| 0 | | | | | |
| 1 | | Inicio | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | Tesoro |

El usuario tendrá que encontrar el tesoro, solo se puede mover horizontalmente o verticalmente. No tienes que darle pistas. Cuando encuentre el tesoro, tienes que printear la cantidad de intentos mínimo en que lo hubiera encontrado (distancia euclidiana). Puedes asumir que el usuario no se va a salir del mapa.

Hint: no es necesario implementarlo con listas de listas

8. Cálculos rápidos

Este juego se trata de mostrarle 2 números al usuario y una operación (suma, resta o multiplicación). Tienes que hacer esto 10 veces y medir el tiempo que el usuario se demora en calcular correctamente las 10 operaciones mediante la librería [time](#). Si la operación elegida es resta, tienes que mostrar el número mayor primero (para evitar resultados negativos). Considera números de 3 dígitos en caso de suma y resta. En caso de multiplicación, considera números de 2 dígitos.

9. Torre de Hanoi

Este juego se trata de simular una torre de Hanoi. Tienes que permitirle al usuario mover discos de una torre a otra. El juego tiene que terminar cuando haya movido todos los discos de la primera torre a la segunda torre. Más detalles de las reglas [aquí](#)