• Random: Simulare un Dado [ok]

• Random: Dato in input n multiplo di 10 (controllare), simulare n estrazioni di una carta da un mazzo di 52 carte; calcolare la percentuale per i diversi semi e di figure estratte. Ogni volta la carta estratta viene rimessa nel mazzo.[ok]

* Random: Il computer genera un numero simulando il lancio di due dadi;[ok]

il giocatore ha a disposizione 5 lanci e 1000 crediti iniziali;

ad ogni lancio il giocatore deve puntare un certo numeri di crediti disponibili (almeno uno) su un numero;

se il numero è quello giusto il giocatore vince 3 volte i crediti altrimenti perde la puntata;

ad ogni tentativo vengono visualizzati i crediti disponibili.

• Random: Craps, un gioco d'azzardo che utilizza due dadi a 6 facce: [ok]

Lanciate due dadi a sei facce. Dopo il lancio si calcola la somma dei punti:

se è 7 o 11 al primo lancio, vincete.

Se la somma è 2, 3 o 12 al primo lancio (detto "craps"), perdete (vince il banco).

Se la somma è 4, 5, 6, 8, 9 o 10, la somma diventa il vostro "punteggio".

Per vincere dovete continuare a lanciare i dadi finché non "fate il punteggio"

(ovvero ottenete nuovamente lo stesso valore). Se in questa seconda fase

lanciate un sette prima di aver "fatto il punteggio" avete perduto.

• Random: Simulare una Slot Machine[ok]

• Random: Gioco del MasterMind

Il codice segreto è di quattro cifre e il codificatore ha a disposizione

le dieci cifre del sistema decimale standard (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9).

Il numero di cifre giuste al posto giusto, cioè le cifre del tentativo

che sono effettivamente presenti nel codice al posto tentato, con pioli neri.

Il numero di cifre giuste al posto sbagliato, cioè le cifre del tentativo

che sono effettivamente presenti nel codice, ma non al posto tentato, con pioli bianchi.

• Random: Simulare una corsa di cavalli[ok]