

PRÀCTICA ALEATORIS:

- 1.- Escriu una funció que simuli el llançament de 2 daus.
- 2.- Escriu un generador que generi una seqüència de nombres parells des 2 a 100.
- 3.- Escriu un programa que generi els numeros parells fins a n inclusivament.
- 4.- El mòdul random tenen una funció shuffle, usa-la per reescriure la funció `baraja_mezclada()`.
- 5.- L'Anna i en Bernat juguen a daus. Cada un d'ells comença amb nou punts (nou fitxes). L'Anna escull senars i en Bernat parells. Tiren el dau. Si surt un 1, un 3 o un 5, l'Anna agafa 1, 3 o 5 punts d'en Bernat. Si surt un 2, un 4 o un 6, és en Bernat qui agafa 2, 4 o 6 fitxes a l'Anna. La partida s'acaba quan un d'ells es queda sense punts.

Genera un programa que simuli el joc entre Anna i Bernat i ens digui qui guanya. Poden jugar tantes vegades com vulguin, el programa finalitzarà quan diguin que ja no volen jugar més