

Solución Ejercicio 1

Resumen de lo que hace el código:

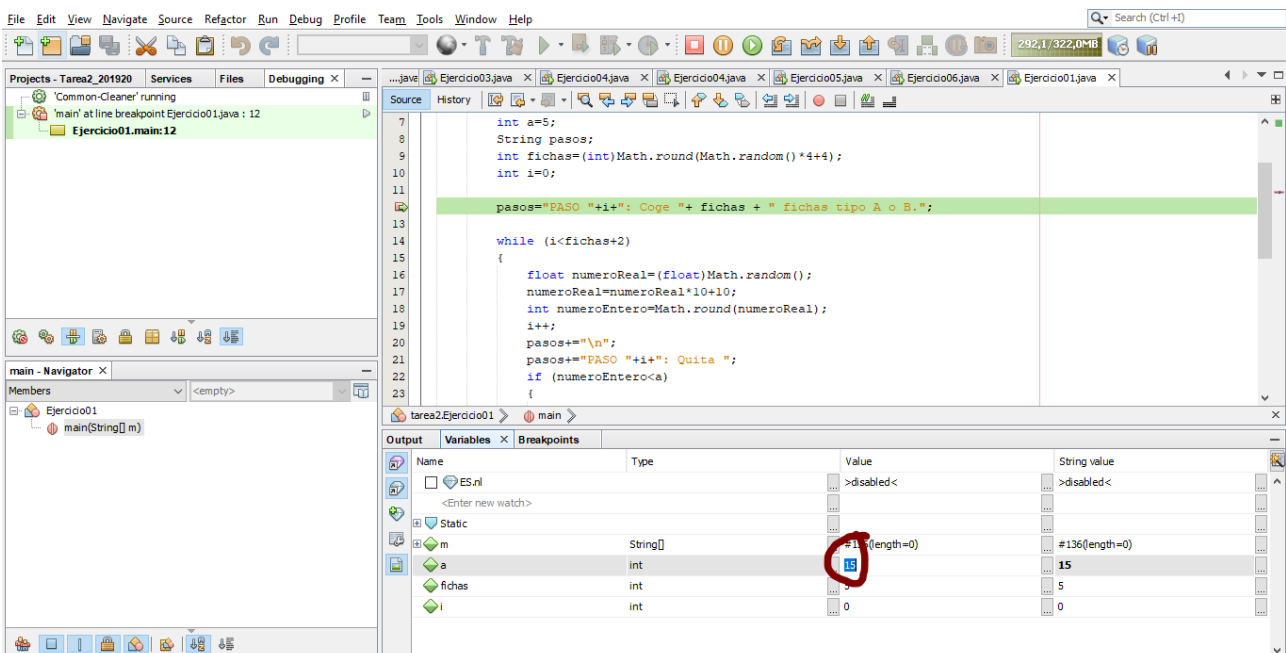
En este programa se pide al usuario que escoja N fichas de tipo A o B. Paulatinamente se le va pidiendo que retire N+2 fichas, una a una. El tipo de ficha a retirar será aleatoria, ofreciéndose 3 opciones:

- Retirar una ficha tipo A.
- Retirar una ficha tipo B.
- Retirar una ficha de cualquier tipo.

La última opción es la que menos probabilidad tiene (1 de cada 10 veces).

Nota: la idea del juego, que el alumnado no tiene porqué conocerla, es que si el usuario se queda sin fichas al final de la ronda (o antes), entonces el participante termina. Si el usuario tiene fichas al final del juego entonces continúa jugando otra ronda, acumulando las fichas que ya tuviese.

a) El fallo a arreglar consiste en que la variable “a”, debería tener un valor entre 10 y 20



Si se sigue ejecutando el código paso a paso ya si puede verse como muestra los tres mensajes:

```
SolucionTarea_2019-2020 (debug) X Debugger Console X

debug:
PASO 0: Coge 7 fichas tipo A o B.
PASO 1: Quita una ficha tipo A.
PASO 2: Quita una ficha tipo B.
PASO 3: Quita cualquier ficha.
PASO 4: Quita una ficha tipo B.
PASO 5: Quita una ficha tipo A.
```

b) Para añadir “Enhorabuena.” delante del texto, hay que editar la cadena de texto “p” en el momento adecuado:

The screenshot shows an IDE with a Java project named 'SolucionTarea_2019-2020'. The source code is displayed in the center, with a breakpoint set on line 34. The 'Variables' window at the bottom shows the state of variables, with the 'p' variable highlighted and its value '. Bienvenido.' shown.

Name	Type	Value	String value
<Enter new watch>			
Static			
p	String	. Bienvenido.	..
pasos	String		..
m	String[]	#136(length=0)	..
numeroReal	float	14.853292	..
a	int	15	..
numeroEntero	int	15	..
i	int	3	..