

Pràctica Botswana (Nombres Aleatoris)

La idea és fugir amb el teu elefant pel desert mentre ets perseguit. Has de gestionar la teva set, el cansament de l'elefant i com d'allunyat estàs dels caçadors que et persegueixen. Si aconseguixes recórrer 200 kilòmetres del desert sense ser caçat...HAS GUANYAT!!!

Exemple de funcionament del joc de l'Elefant

Benvingut a Botswana!

Has robat un elefant per salvar-lo de les cruels matances, per aconseguir-ho has de travessar 200 km el desert del Kalahari.

Els caçadors furtius volen recuperar el seu elefant i surten en persecució teva! hauràs de sobreviure al desert i córrer més que els caçadors bosquimanos.

A. Beure de la cantimplora.
B. Velocitat moderada cap endavant.
C. A tota velocitat cap endavant.
D. Para i descansa.
E. Comprova el teu estat.
Q. Sortir.
Què tries? C
Has recorregut 8 kilòmetres.

A. Beure de la cantimplora.
B. Velocitat moderada cap endavant.
C. A tota velocitat cap endavant.
D. Para i descansa.
E. Comprova el teu estat.
Q. Sortir.
Què tries? C

Has recorregut 13 Kilòmetres.

A. Beure de la cantimplora.
B. Velocitat moderada cap endavant.
C. A tota velocitat cap endavant.
D. Para i descansa.
E. Comprova el teu estat.
Q. Sortir.
Què tries? E

Kilòmetres recorreguts: 21
Vegades que has begut de la cantimplora: 3
Glops que te queden: 6
Els bosquimanos són a 4 kilòmetres darrere teu.

A. Beure de la cantimplora.
B. Velocitat moderada cap endavant.

C. A tota velocitat cap endavant.
D. Para i descansa.
E. Comprova el teu estat.
Q. Sortir.
Què tries? B

Has recorregut 4 kilòmetres.

... i així fins que ...

A. Beure de la cantimplora.
B. Velocitat moderada cap endavant.
C. A tota velocitat cap endavant.
D. Para i descansa.
E. Comprova el teu estat.
Q. Sortir.
Què tries? C

Has recorregut 12 kilòmetres.
Els bosquimanos s'estan acostant!

A. Beure de la cantimplora.
B. Velocitat moderada cap endavant.
C. A tota velocitat cap endavant.
D. Para i descansa.
E. Comprova el teu estat.
Q. Sortir.
Què tries? C

Has recorregut 11 kilòmetres.
Els bosquimanos s'estan acostant!
Has aconseguit travessar el desert! Has guanyat!

Pautes a seguir:

- Crea variables inicialitzades a zero per a: kilòmetres recorreguts, set, cansament de l'elefant.
- Crea una variable per la distància recorreguda pels caçadors i posa-la a -20 (Vint Kilòmetres per darrere.)
- Crea i estableix un nombre inicial de glops a la cantimplora. Serà un número aleatori entre 4 i 10.
- Opció A:
 - Si el jugador vol beure de la cantimplora, assegura't que quedin glops a la cantimplora. Si n'hi ha, resta-li 1 a la variable glops i retorna la variable set del jugador a zero. En cas contrari, que imprimeixi error.
- Opció B:
 - Si el jugador vol avançar a velocitat moderada, avança una quantitat aleatòria entre 5 i 12, ambdós inclosos. Imprimeix quants kilòmetres ha recorregut. Suma 1 a la variable set. Suma 1 al cansament de l'elefant. Mou els caçadors una quantitat entre 7 i 14 kilòmetres.

- Opció C:
 - Si el jugador vol avançar a tota velocitat, avança una quantitat aleatòria entre 10 i 20 inclosos. Imprimeix quants Kilòmetres ha recorregut. Suma 1 a la variable set. Suma un nombre aleatori entre 1 i 3 al cansament de l'elefant. Desplaça als caçadors una quantitat entre 7 i 14 kilòmetres.
- Opció D:
 - si el jugador vol aturar-se a la nit. Reinicia el cansament de l'elefant a 0. Imprimeix que l'elefant s'alegra d'això, i desplaça als caçadors en una quantitat aleatòria d'entre 7 i 14 Kilòmetres.
- Opció E:
 - S'imprimeix la informació:
 - Kilòmetres recorreguts: 0*
 - Vegades que has begut de la cantimplora: 3*
 - Glops que et queden: 4*
 - Els bosquimanos són a 10 kilòmetres darrere teu.*
- En el bucle repetitiu, que imprimeixi "Estàs assedegat" si la set del jugador està per sobre de 4.
- Que imprimeixi "Has mort de set" si la set del jugador està per sobre de 6. Assegura't que el teu codi no imprimeixi, alhora, "Estàs assedegat" i "Has mort de set!" .
- Que imprimeixi "El teu elefant s'està cansant." si el cansament de l'elefant està per sobre de 5.
- Imprimeix "El teu elefant ha mort." si el cansament de l'elefant està per sobre de 8. A l'igual que amb els anteriors passos, imprimeix un o l'altre missatge.
- Si els caçadors t'han capturat, imprimeix que han capturat al jugador i finalitza el joc.
- Si els caçadors són a menys de 15 kilòmetres del jugador, que imprimeixi "Els caçadors s'estan acostant!"
- Si el jugador ha recorregut 200 kilòmetres pel desert, que imprimeixi que ha guanyat i finalitza el joc. **Assegura't, això sí, que no hagin mort abans de declarar-los guanyadors.**
- OPCIONAL: Afegeix una oportunitat entre 20, de trobar un oasi. Imprimeix que el jugador ho troba, que omple la cantimplora, reinicia la set del jugador i que l'elefant descansi.