
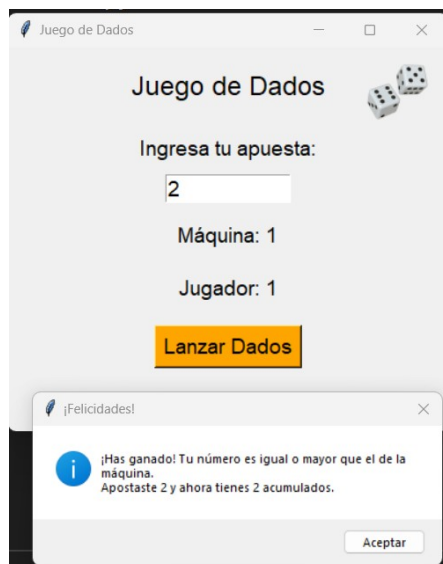
 Junta de Andalucía	<h1>EXAMEN A HLC 2º SMR</h1> <h2>1º Evaluación Python</h2> <p>Curso: 24/25 Fecha 3/12/24</p>	
NOMBRE:		

Desarrollar un programa en Python con la siguiente interfaz:

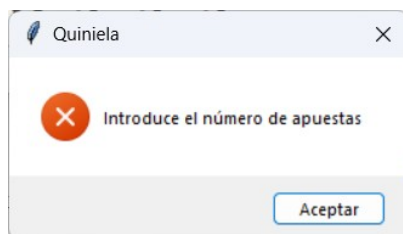


La lógica del programa realizará lo siguiente:

- ✓ Capturar a través de una caja de texto el valor de la apuestas.
- ✓ Mostrar en una ventana emergente informativa, si ha ganado la apuesta o ha perdido.
- ✓ Si ganamos la apuesta, mostraremos el valor ganado. Si volvemos a jugar doblaremos el valor de lo apostado.

Opcional (para nota):

- ✓ Si el usuario no introduce ningún valor, mostrar un mensaje de error que indique: “Hay que introducir una apuesta como mínimo”.



Objetivo:

Juego interactivo donde un jugador pueda lanzar dos dados (uno controlado por la máquina y otro controlado por el jugador), hacer apuestas y ganar o perder basado en el resultado de los dados.

Descripción del juego:

En este juego, la máquina y el jugador lanzarán un dado. El jugador debe ingresar una apuesta antes de cada lanzamiento. Después de lanzar los dados, se compararán los resultados de los dados de la máquina y del jugador. Si el número del jugador es igual o mayor que el número de la máquina, el jugador gana la cantidad apostada. Si el jugador pierde, el juego termina y se muestra el total acumulado de lo ganado hasta ese momento.

- ✓ Para introducir la imagen en la ventana, utilizaremos el siguiente código:

```
imagen = PhotoImage(file="img/dados.png")  
fondo = Label(ventana, image= imagen).place(x=320,y=10)
```

NOTA: Para superar este tema hay que realizar como mínimo los tres primeros puntos.