# Ejercicios

1. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un valor entre 1 y 6, al azar.
2. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un código de color RGB elegido al azar. Un código de color puede tener el formato rgb(*rojo*, verde, azul), donde rojo, verde y azul son números enteros entre 0 y 255.
3. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un emoticono elegido al azar entre los caracteres Unicode 128512 y 128586. Puede consultar la [lista de emoticonos](https://www.mclibre.org/consultar/htmlcss/html/html-unicode-dibujos.html#emoticonos).
4. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un círculo de 50px de radio y de un color elegido al azar.
5. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre tres carta entre 1 y 10, al azar, e indique el valor más alto.
6. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre dos tiradas de dados entre 1 y 6, al azar, e indique el resultado total.
7. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de dos jugadores que tiran cada uno tres dados al azar y diga quién ha ganado.

En este juego, gana el jugador que:

* + ha obtenido un trío de dados iguales de mayor valor, si los dos han obtenido tríos distintos
  + ha obtenido un trío de dados iguales, si el otro jugador no ha obtenido trío
  + ha obtenido una pareja de dados iguales de mayor valor, si los dos han obtenido parejas distintas
  + ha obtenido una puntuación total mayor, si los dos han obtenido la misma pareja
  + ha obtenido una pareja de dados iguales, si el otro jugador no ha obtenido pareja
  + ha obtenido la mayor puntuación total, si ningún jugador ha obtenido pareja
  + Si no gana ningún jugador, lógicamente se habrá producido un empate.

1. Escriba un programa que dibuje entre 1 y 10 círculos de colores (al azar) en una fila de tabla.
2. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de entre 1 y 10 dados al azar y diga el total de puntos obtenidos.
3. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de entre 1 y 10 dados al azar y diga el valor máximo obtenido.
4. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de entre 1 y 10 dados al azar y diga el número de valores pares e impares obtenidos.
5. Escriba un programa que muestre un animal al azar.