

Ejercicios Ayudantía N°2

Crear un programa que simule un juego de dados para dos jugadores y sin interacción con el usuario. El programa debe suponer que existen dos jugadores y cada uno lanza un dado en una ronda de diez turnos.

Gana el jugador que ha sumado más puntos en la última ronda jugada.

Se imprimen en pantalla los dados obtenidos por ambos jugadores en cada turno del juego debe indicarse que jugador ganó. Si los jugadores empatan, debe jugarse una ronda extra hasta que uno de los dos jugadores gane.

VER CODIGO FUENTE

El programa debe contar con los siguientes métodos:

Lanzar(): Este método devuelve un número aleatorio entre 1 y 6 simulando el lanzamiento de un dado.

dibujaDado(int n): Este método recibe un número e imprime en pantalla un dado que representa dicho número (utilizar SWITCH).