

Paradigmas de programación – Clase N°1

Profesor: Franco Balich

Ejercicios de clase

1) Juego de la moneda.

Se debe crear un juego de la moneda en donde se usan dos imágenes (cara y cruz de una moneda) que se muestren de forma random simulando el tiro de esta al hacer clic en un botón.

2) Calculadora básica

Se debe crear un programa que al utilizar Windows Form se pueda sumar, dividir, multiplicar y dividir dos números.

3) Hacer un clicker

Se debe crear un juego simple tipo clicker en donde se tenga un objeto (a elección por ustedes) a destruir al hacer varios clics en un botón. (La vida del objeto y el daño generado por clic se tienen que ser generada de forma random). Cuando se destruya debe aparecer un texto felicitando que pudo destruir ese objeto.