

Paradigmas de programación – Clase N°2

Profesor: Franco Balich

Ejercicios de clase

4) Duelo de suerte.

Se debe crear un juego en donde dos jugadores tengan un botón cada uno, y al hacer clic se le va a dar a cada uno un numero random. El ganador es el que tenga el mayor número y se le deberá dar un mensaje de felicitaciones indicando que gano.

5) Juego de cartas

Se debe crear un juego de cartas, usando arrays. Al iniciar se generen el valor de las cartas al azar y se encuentran dadas vueltas. También se indica al usuario que carta debe encontrar.

Cuando el jugador al hacer clic en una carta, la misma se da vuelta y muestra su valor.

Si el usuario adivino, gana el juego y en caso de no hacerlo pierde. En todo momento se le debe avisar por medio de un mensaje.

Aclaración: No usar más de 4 cartas.

6) Simulador de personaje

Se debe crear un programa en Windows Forms que se tenga un personaje a elección en donde al usar botones y funciones este realice: Ataque, se defienda, duerma, coma, agarre un ítem y suelte un ítem.

Aclaración: Todas las acciones deben ser simuladas únicamente con mensajes y sus valores pueden ser a elección o generados aleatoriamente.