**Ejercicios Paradigmas de programación**

*(Clase 03/04/2023)*

**Enunciados**

**Ejercicio 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 la misma al hacer clic en un botón.

2 PictureBox => Una imagen diferente (pbxCara, pbxCruz)

Generador de números random (0,1)=>Seed(Ticks de la hora => DateTime.Now.Ticks)

Boton (Jugar) => Evento clic=> generar el numero random=>If

IF=>Mostrar cara(ocultar cruz) o cruz(ocultar cara)

**Ejercicio 2: Calculadora básica**

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

Crear 4 funciones(sumar, dividir, multiplicar y resta) => 2 parametros (int) + llamarlas desde un try catch MsgBox<=Ex

Sumar=> devuelve un int

Dividir=> devuelve float/decimal

Multiplicar=>devuelve un int

Resta=> devuelve un int

2 textbox

4 botones

1 label

Comprobar que no sean letras => Intentar convertir a numero (SI: No hacer nada/No: Mostrar un mensaje)

**Ejercicio 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.