

## EJERCICIOS JAVA EXTRA\_5

- a) Desarrollar un programa para el siguiente juego: el usuario introduce un número como límite inferior, un número como límite superior y piensa un número dentro de ese rango. El objetivo del programa es acertar el número pensado por el usuario. Para ello el programa propone un número y el usuario responde con  $>$ ,  $<$  o  $=$ , que significan que el número pensado es mayor, menor o igual respectivamente al número propuesto por el programa. Si la respuesta es  $=$ , entonces el programa terminará satisfactoriamente, en otro caso, si la respuesta es  $>$  o  $<$ , el programa propondrá otro número hasta que finalmente acierte el número pensado por el usuario.
- b) Hacer un programa que juegue a los chinos.
- En este juego los participantes tienen el mismo número de monedas
  - De esas monedas, cada participante toma algunas en el puño (sin que los demás vean cuántas. Puede ser cero).
  - Todos ponen el puño cerrado y por turno intentan adivinar la suma total de monedas.
  - Cuando un participante dice una cifra, el otro no puede decir la misma.
  - Al final, todos abren el puño y se ve quién ha ganado.

Se partirá de que cada participante (el usuario y el ordenador) tiene 5 monedas. En la primera partida el primero que elige número es el usuario y, a partir de ahí por turnos. En cada partida, el usuario teclea el número de monedas que se mete en el puño, el ordenador genera el suyo, y a continuación intentan adivinar según el turno que hemos dicho.