

Hoja de ejercicios Minijuegos

1. Explica el funcionamiento del siguiente fragmento:

```
secreto = random.randint(1, 10)
intento = int(input("Introduce un número: "))

if intento == secreto:
    print("Correcto")
else:
    print("No es ese")
```

1. ¿Qué hace `randint(1, 10)` ?
2. ¿Para qué sirve el `if` ?
3. ¿Qué ocurriría si quitas el `int()` del `input`?

2. Completa el juego

Añade un contador de intentos al juego 1."Adivina el número".

Debe imprimir al final:

"Has necesitado X intentos"

3. Mejora 2. “Piedra, Papel o Tijera”

Añade:

- Vida del jugador (user) (3 vidas)
- Vida de la máquina (cpu) (3 vidas)
- Un bucle que continúe hasta que alguien llegue a 0

4. Añade una nueva pregunta/respuesta en el minijuego “3. Trivia”

Añade una o varias preguntas en la variable preguntas e indica de qué tipo de dato es esa variable

5. Control de errores en “4.Calculadora”

Añade el código necesario para que en caso de que el usuario introduzca un operador no válido se lanza y capture una excepción y se indique por pantalla cuál es el problema.

6. Cambia la política de seguridad en “6. Password Ninja”

Haz que la longitud mínima de la palabra sea de 12 y que al menos tenga un carácter especial entre ?, !, _, #

7. Posición en laberinto

Modifica la entrada en el programa del laberinto para que el usuario en vez de introducir izq o der pueda introducir I o D y el programa lo reconozca.



AVANZADO: investiga qué habría que hacer para que el programa reconozca las teclas del teclado izquierda y derecha.

8. Nueva propiedad en “8. Generador de monstruos”

Crea una nueva propiedad a los monstruos que sea la vida en forma numérica. Imprímela por pantalla al igual que se hace con el nombre, nivel y poder.



AVANZADO: almacena en un diccionario por monstruo las propiedades de nombre, nivel, poder y vida e imprímelas por pantalla.

9. Dos cartas más en “9. Memograma”

Añade la letra “c” como dos nuevas cartas a emparejar.

10. Crear un nuevo juego de Mini reto

Crea un juego que pida al usuario escribir una palabra y:

- Si contiene más de 5 letras → “Palabra larga”
- Si tiene 5 o menos → “Palabra corta”

11. Extra (para subir nota)

Crea un “quiz aleatorio” donde:

- Se escoja una pregunta al azar
- Puedas fallar hasta **2 veces**
- Si aciertas → “Correcto”
- Si fallas tres veces → “Has perdido”

12. Extra (para subir nota)

Crea un menú principal desde el cual se pueda elegir a qué mini juego se desea jugar. Para ello, debes crear una función para cada uno de los juegos, y crear el menú que pida al usuario por pantalla la opción de juego que desee.

Se recomienda que para este menú de juegos crees un fichero .py e incluyas el código completo ahí, en lugar de los jupyter notebooks.

Utiliza esta página para crear títulos del programa por consola que sean vistosos (os enseño en clase cómo utilizarlo)

<https://patorjk.com/software/taag/#p=display&f=ANSI+Shadow>