

1. Crea un programa de adivinación de números. El programa genera de manera aleatoria un número entre 1 y 50. El usuario debe adivinar el número en un máximo de 7 intentos. Después de cada intento, indica si el número es mayor o menor que el elegido. Si el usuario acierta, mostrar un aviso con el número de intentos utilizado; si no, mostrar un aviso de que debe introducir nuevamente un número.

2. Crea una aplicación que simule el funcionamiento del wordle. Para ello realiza las siguientes acciones:

- a. Crea una palabra de 5 letras. (funcionará como la palabra a adivinar)
- b. El programa debe seleccionar aleatoriamente una palabra del array y almacenarla como la palabra secreta.
- c. El usuario tiene 5 intentos como máximo para adivinar la palabra secreta.
- d. En cada intento, el usuario introduce una palabra por teclado.
- e. Tras cada intento, el programa debe indicar al usuario:
 - i. Aciertos: cuántas letras tiene en la misma posición que la palabra secreta.
 - ii. Aproximaciones: cuántas letras están en la palabra secreta, pero en una posición diferente.
 - iii. Fallos: cuántas letras no están presentes en la palabra secreta.

El juego termina cuando el usuario adivina la palabra o se acaban los 5 intentos.

3. Crea un programa que permita al usuario crear una pizza personalizada eligiendo ingredientes desde un menú.

Reglas:

- El programa muestra al usuario un menú con al menos cinco ingredientes posibles y su precio individual. Ejemplo: queso (10), jamón (15), piña (8), tomate (6), pepperoni (12).
- El usuario puede agregar hasta 5 ingredientes diferentes a su pizza, eligiendo uno por uno. El programa debe evitar la cantidad máxima no se supere.
- Por cada ingrediente elegido, el programa suma el precio correspondiente.
- Después de cada selección, muestra al usuario la lista actual de ingredientes y el subtotal acumulado.
- Cuando el usuario termina, muestra la pizza final detallada (con todos los ingredientes seleccionados) y el total a pagar.

Un ejemplo sería el siguiente

Bienvenido al menú de pizzas personalizadas:

1. Queso (10)
2. Jamón (15)
3. Piña (8)
4. Tomate (6)
5. Pepperoni (12)

Ingresa el número del ingrediente que quieras agregar (o 0 para terminar):

- > 1 (Elige queso)
- > 2 (Elige jamón)
- > 5 (Elige pepperoni)
- > 0 (Termina selección)

Tu pizza tendrá: Queso, Jamón, Pepperoni

El total a pagar es: \$37

¡Gracias por tu pedido!

4. Crea un programa para jugar una partida virtual de dardos entre dos jugadores. El objetivo es que uno de los jugadores llegue exactamente a 0 puntos partiendo desde 301.

Reglas:

- Nada más empezar pide el nombre de cada jugador
- Cada jugador comienza con 301 puntos.
- En cada turno, un jugador lanza 3 dardos. Cada dardo genera un número aleatorio entre 0 y 60 (simulando puntuación en dardos).
- La puntuación del turno es la suma de los 3 dardos.
- Resta la puntuación del turno al total de puntos del jugador.
- Si la puntuación restante es menor que 0, se considera que el jugador "se pasa" y su total no cambia ese turno.
- El primer jugador que llegue exactamente a 0 gana la partida.
- Despues de cada turno, muestra las puntuaciones actuales y quién va ganando (el que tiene menos puntos).
- Al finalizar, muestra el ganador y cuántos turnos tomó la partida.