



MODULO 3. Unidad 4.
Estructuras iterativas.
Práctica 7.



Práctica 7.

Partiendo de un documento HTML básico con su estructura correspondiente. Se pide:

1. Crear un programa que funcione como una máquina de apuestas.
2. Comenzaremos el juego con 50 monedas.
3. El programa debe pedir al usuario que elija el número al que quiere apostar. Debe ser un número entero comprendido entre 1 y 6 (un dado).
4. El programa preguntará al usuario que cantidad de monedas quiere apostar, siendo el mínimo 1.
5. Si el usuario acierta, éste ganará el doble de lo apostado. Pero si pierde, no recupera el valor apostado. ***Véase el ejemplo de la diapositiva 4.***
6. Cuando se pierde, el programa lanzará un mensaje de alerta indicando la cantidad perdida y las monedas que le quedan.
7. Cuando las monedas del usuario lleguen a 0, el programa termina y lanzará un mensaje de "Game Over".



Práctica 7.

8. Si las monedas llegan a 100, el programa lanzará un mensaje de “¡Enhorabuena! ¡Has ganado el juego!”.
9. Al acabar el programa se deben de imprimir por pantalla todos los números aleatorios que han salido, incluso los repetidos.

Se incluye la función para calcular el número aleatorio (min incluido, max excluido):

```
function getRandomInt(min, max) {  
    return Math.floor(Math.random() * (max - min)) + min;  
}
```



Práctica 7. Ejemplo

1. Comenzamos con **50 monedas** en el monedero.
2. **Apuesto 5 monedas**, el **monedero tiene entonces un valor de 45**.
 - **Ganamos la apuesta:** Como hemos apostado 5, ganamos 10 (el doble de lo apostado) y nuestro monedero queda con 55 monedas, es decir, el **resultado de $45 + 10$** .
 - **Perdemos la apuesta:** Como hemos apostado 5, no recuperamos lo que hemos apostado y, por tanto, **nos quedamos con las 45 monedas**.



Directrices generales:

1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M3P07_Nombre_Apellido1_Apellido2
2. En el caso de que el ejercicio contenga más de un archivo, subiremos un archivo ".zip" o ".rar" con el mismo formato de nombre, es decir, M3P07_Nombre_Apellido1_Apellido2.zip
3. Otra opción posible para presentar la práctica es hacer la entrega con un enlace de GitHub a vuestra práctica.
4. Se recomienda usar comentarios en el código para indicar nuestros pasos
5. Software recomendado: Visual Studio Code. Aunque si nos sentimos cómodos con otro editor para trabajar con HTML, CSS y JS como Sublime Text o Atom también es válido.
6. Usaremos nombres de variables apropiados. Si vamos a guardar una nota, llamaremos a esa variable **nota**, no x o n.