

Programación – 1º DAM

Hoja 36 – Bases de datos

Profesor: Jorge Sánchez

Usa la misma base de datos que en la práctica anterior

[1] Crea un juego que realice estas acciones:

- Inicialmente el programa hace esta pregunta

Indica la población mínima que tienen que tener las localidades del juego

Para lo cual se pedirá un número entero al usuario. La población indicada la tienen que tener al menos 50 localidades, de no ser así, el programa indica el programa y abandonará la ejecución

- Una vez indicada la población, la aplicación mostrará una localidad aleatoria y preguntará en qué provincia se encuentra la localidad. El programa apunta el número de aciertos y de fallos.
- El programa no puede repetir una localidad que se ha acertado, pero sí puede preguntar de nuevo por una que el usuario haya fallado.
- Si al preguntar la localidad el usuario escribe **salir**, entonces el programa termina
- Al finalizar el programa indica cuántos aciertos se han realizado en total y cuántos fallos. Además, indica qué localidades se han acertado y qué localidades se han fallado (además dice en las que se han fallado, cuántas veces se han fallado).

[2] Intenta mejorar el programa anterior para que el usuario pueda jugar con una serie concreta de comunidades autónomas (si indica **todas** juega con todas).