

SIMULACIÓN DE UN PARTIDO DE RUGBY



OBJETIVO

Desarrollar una simulación de un partido de rugby .



DESCRIPCIÓN DEL RETO

En esta actividad, los estudiantes deben crear una simulación de un partido de rugby entre dos equipos. La simulación incluirá eventos como puntos anotados, faltas cometidas, y condiciones climáticas que afectarán el desempeño de los equipos

ALCANCE Y DETALLES DEL PROYECTO

Estructura básica del partido:

1. Equipos: puntaje que comenzará en 0.
2. Fases del partido: El partido tendrá dos tiempos de 40 minutos (simulados en segundos), con eventos en cada fase.
3. Eventos del partido: En cada fase del partido, habrá eventos aleatorios como:
 - Puntos anotados por cada equipo (3, 5 o 7 puntos).
 - Faltas cometidas, que restarán puntos.

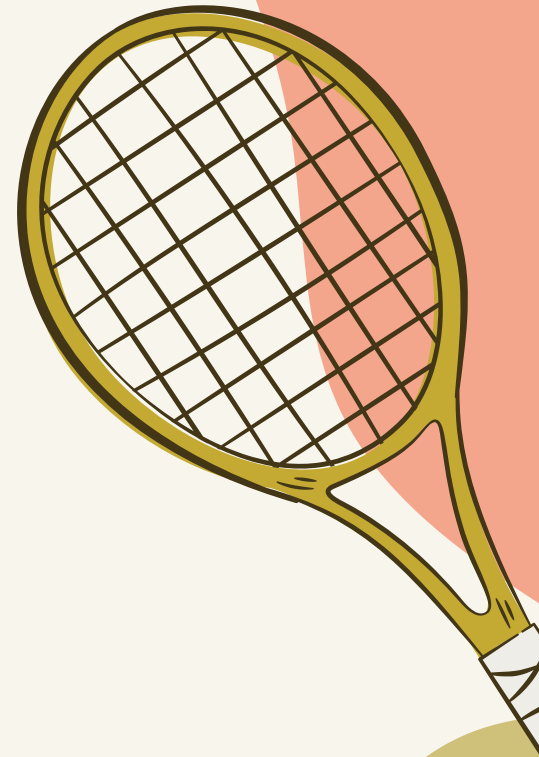
ALCANCE Y DETALLES DEL PROYECTO

Estructura básica del partido:

1. Equipos: puntaje que comenzará en 0.
2. Fases del partido: El partido tendrá dos tiempos de 40 minutos (simulados en segundos), con eventos en cada fase.
3. Eventos del partido: En cada fase del partido, habrá eventos aleatorios como:
 - Puntos anotados por cada equipo (3, 5 o 7 puntos).
 - Faltas cometidas, que restarán puntos.

MATH.RANDOM()

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Math/random.



**¡MUCHAS
GRACIAS!**

