

Introducción a la Programación de Videojuegos

Práctica 2

1- Luego de solicitar el ingreso de 2 números enteros: mostrar por pantalla el intervalo de números enteros comprendido entre ellos (incluyendo a ambos).

Ejemplo:

Ingrese el primer número del intervalo: 5

Ingrese el segundo número del intervalo: 9

Los números son:

5
6
7
8
9

2- Luego de solicitar el ingreso de un número entero, teniendo una constante n igualada a 20: mostrar por pantalla los primeros n números de la tabla de multiplicar del número ingresado.

Ejemplo:

Ingrese el número: 7

Los números son:

0
7
14
21
28
...

3- Crear una pequeña simulación de batalla entre dos personajes, siguiendo los pasos detallados a continuación. Usar para todas las variables números decimales (punto flotante).

- Solicitar el ingreso de la vida del jugador.
- Solicitar el ingreso del ataque del jugador.
- Solicitar el ingreso de la vida del enemigo.
- Solicitar el ingreso del ataque del enemigo.
- Hacer que los personajes se turnen para infligir daño al oponente en base a su ataque, mostrando actualizaciones de estado por pantalla. Repetir el ciclo hasta que solamente uno de los personajes quede con vida.
- Mostrar quién ganó la batalla.

Ejemplo:

Ingrese la vida del personaje: 75.5

Ingrese el ataque del personaje: 12.2

Ingrese la vida del enemigo: 40

Ingrese el ataque del personaje: 5.5

¡El jugador atacó al enemigo! Al enemigo le quedan 37.8 puntos de vida.

¡El enemigo atacó al jugador! Al jugador le quedan 70 puntos de vida.

...

¡El jugador ganó la batalla!

4- Crear un pequeño juego de “piedra, papel o tijera” usando la consola. Los pasos deben ser los siguientes:

- Solicitar el ingreso de la opción del jugador 1 (piedra, papel o tijera). Utilizar teclas específicas que representen cada opción (ej: piedra = 1, papel = 2, tijera = 3).
- Borrar todos los caracteres de la consola.
- Solicitar el ingreso de la opción del jugador 2 (de la misma forma).
- Borrar todos los caracteres de la consola.

- Mostrar cuál de los jugadores ganó en base a las opciones elegidas por cada uno.

Ejemplo:

Jugador 1, elija su opción (1 = piedra, 2 = papel y 3 = tijera): 3

(Se limpia la consola)

Jugador 2, elija su opción (1 = piedra, 2 = papel y 3 = tijera): 2

(Se limpia la consola)

El jugador 1 eligió "tijera".

El jugador 2 eligió "papel".

¡El jugador 1 gana!