

C.F.G.S.: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

Módulo: Programación

## TEMA 3: "Juego del disparejo"

## **SENTENCIAS DE CONTROL**

"Programar,

¿arte o ciencia?"

- 1. Tres personas lanzan cada uno una moneda. Gana la tirada el jugador que tenga la moneda diferente.
- 2. Jugar una partida de 5 tiradas.