


TEMA 3: "Dardos 501"

SENTENCIAS DE CONTROL

"Programar,
¿arte o ciencia?"

	<p>Implementar un programa que simule una partida de dardos al juego 501 entre 2 jugadores.</p> <p>El objetivo del juego es simple ... cada jugador empieza con la misma puntuación (501) y el primero en llegar a cero gana. Los jugadores se turnan y lanzan tres dardos. Se restan todos los puntos anotados en cada turno.</p>
--	--

Para ganar, un jugador debe llegar a cero antes que su oponente, pero también debe llegar de forma exacta. Si se "pasa" la puntuación obtenida en ese turno se ignora.

Ejemplo: si a un jugador le quedan 18 puntos:

- Primera tirada 8, segunda tirada 10 -> Gana!
- Primera tirada 20 -> Se pasa, pierde turno y sigue con 18 puntos.
- Primera tirada 9 doble ->Gana!

Para no hacer el juego eterno el máximo número de turnos será 20.

Ganará el que cierre a 0 puntos o el que menor puntuación tenga al final de los 20 turnos.

La salida debe mostrar las tiradas en cada turno de cada jugador, las puntuaciones restantes y quien es el ganador.