## Pruébalo tú mismo

9-13. Dados: Crea una clase Die con un atributo llamado sides, que tiene un valor por defecto de 6. Escribe un método llamado roll\_die() que imprima un número aleatorio entre 1 y el número de caras que tiene el dado. Haz un dado de 6 caras y lánzalo 10 veces.

Crea un dado de 10 caras y otro de 20 caras. Tira cada dado 10 veces.

9-14. Lotería: Haz una lista o tupla que contenga una serie de 10 números y 5 letras. Selecciona al azar 4 números o letras de la lista e imprime un mensaje diciendo que cualquier boleto que coincida con esos 4 números o letras gana un premio.

9-15. Análisis de la Lotería: Puedes utilizar un bucle para ver lo difícil que puede ser ganar el tipo de lotería que acabas de modelar. Haz una lista o tupla llamada my\_ticket. Escribe un bucle que siga sacando números hasta que gane el boleto. Imprime un mensaje informando de cuántas veces ha tenido que ejecutarse el bucle para darte un boleto ganador.

9-16. Módulo Python de la Semana: Un recurso excelente para explorar la biblioteca estándar de Python es un sitio llamado *Python Module of the Week*. Entra en <https://pymotw.com> y mira la tabla de contenidos. Busca un módulo que te parezca interesante y lee sobre él, quizás empezando por el módulo random.

[anterior](c09_31.html)[Subtema 32 de 34: (Ver todo)](c09.html)[siguiente](c09_33.html)