## Inténtalo tú mismo

13-1. Estrellas: Busca la imagen de una estrella. Haz que aparezca una cuadrícula de estrellas en la pantalla.

13-2. Estrellas mejores: Puedes hacer un patrón de estrellas más realista introduciendo aleatoriedad al colocar cada estrella. Recuerda del Capítulo 9 que puedes obtener un número aleatorio de este modo:

from random import randint  
random\_number = randint(-10, 10)

Este código devuelve un número entero aleatorio entre -10 y 10. Utilizando tu código en el Ejercicio 13-1, ajusta la posición de cada estrella en una cantidad aleatoria.

[anterior](c13_10.html)[Subtema 11 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_12.html)