

NÚMEROS ALEATORIOS

01. Escribir un programa que muestre la tirada de tres dados. Se debe mostrar también la suma total (Puntos que suman entre los tres dados)
02. Mostrar 20 números enteros aleatorios entre 0 y 9 (ambos incluidos) separados por espacios.
03. Mostrar 50 números aleatorios entre 100 y 199 (ambos incluidos) separados por espacios. Indicar el máximo, mínimo y la media de los números mostrados.
04. Realizar programa que “piense” en un número al azar entre 0 y 100. El usuario debe adivinarlo y tiene para ello 5 intentos. Después de cada intento fallido, el programa mostrará cuántas oportunidades quedan y si el número introducido es mayor o menor al número secreto.
05. Escribir un programa que muestre tres apuestas de la quiniela en tres columnas para los 14 partidos y el pleno al quince (15 filas).
06. Realizar un programa que vaya generando números aleatorios pares entre 0 y 100 y que no termine de generar números hasta que no saque el 24. El programa deberá indicar cuántos números se han generado.
07. Escribir un programa que muestre 20 notas generadas al azar. Las notas deben aparecer de forma: suspenso, suficiente, bien, notable o sobresaliente. Al final aparecerá el número de suspensos, suficientes, número de bienes, etc.
08. Escribir un programa que simule la tirada de dos dados. El programa deberá continuar tirando los dados una y otra vez hasta que en alguna tirada los dos dados tengan el mismo valor.
09. Realizar un programa que intente adivinar un número que estás pensando (entre 0 y 100), teniendo para ello 5 oportunidades. En cada intento fallido el programa te debe preguntar si el número es mayor o menor que el que te acaba de decir.