

CURSO 2023/24	1º DAW- SEMI	Sistemas Informáticos	Actividad: UD7-P5 Data 22/04/2024
--------------------------	---------------------	----------------------------------	---

Tarea 5

CASO PRÁCTICO

UD7. Automatización y Scripting.

P5. EJERCICIOS SHELL-SCRIPTS

Tendrás que desarrollar el juego "Carrera de asteriscos". Este juego consiste en realizar una competición entre dos jugadores para ver quién llega antes la cantidad de 50.

El juego se inicia con el contador de cada jugador a 0. Cada usuario tiene un turno, en el que tirará el dado. El valor del dado indicará cuántos asteriscos deben sumarse a la cuenta de este jugador.

El primer jugador que iguale o sobrepase los 50 años, gana la partida.

Hay una serie de normas que hay que cumplir:

1. Si un jugador saca dos veces seguidas el mismo número, la segunda vez se le restará esa cantidad, no se le sumará.
2. Se tendrá que hacer un sorteo cada vez que empiece el juego para que, de manera aleatoria, el sistema decida qué jugador empezará el juego.
3. El juego debe representar por pantalla el número de asteriscos de cada jugador en cada tirada, de manera que se pueda ver la evolución del juego.

Jugador 1 (3) : ***

Jugador 2 (8) : *****

4. Ningún jugador podrá tener una puntuación menor que 0.

El juego debe ser "vistoso" e incorporar técnicas de control de errores en caso de ser necesario incorporar comentarios detallando la funcionalidad del código.

Se deberá entregar:

* Código fuente