

1. LA RULETA DE LA SUERTE.

Implementación de la quiebra y del x2.

Para implementar estas dos opciones, he creado una lista con las opciones que te pueden tocar en la ruleta. Como había un 10% de posibilidad de que toquen, la lista tiene 10 datos dentro y, tanto la quiebra como el x2, solo están una vez en la lista.

Creamos un control de errores para que imprima lo que ha tocado en la ruleta. Dependiendo de si es un número o es una cadena, imprime lo que ha tocado con el símbolo del euro o sin él.

Para la opción de la quiebra, simplemente hacemos que el total se reinicie, es decir, lo iniciamos a 0. La opción de quiebra está antes de pedir consonante, ya que, si toca, no debes introducir nada.

Para la opción del x2, creamos un control de errores para ver si la opción de la ruleta es un número, y sumáramos la cantidad al total, o por el contrario, si es una cadena significa que ha tocado el x2, y simplemente duplicamos la cantidad de dinero que llevamos hasta el momento.

2. ÁRBOL DE NAVIDAD.

Para crear el árbol, pedimos al usuario que introduzca un número. Ese número va a ser la altura del árbol.

Con un control de errores nos aseguramos de que lo que ha introducido el usuario sea un número. Si es así, procedemos con la realización del árbol.

Para ello, inicializamos las siguientes variables:

asteriscos = 1 → Va a servir para saber las veces que tiene que entrar en el bucle.

numEspacios = numero-1 → Va a servir para poner los espacios a la izquierda de los asteriscos a la hora de imprimir.

numAsteriscos = 1 → Va a ser la cantidad de asteriscos que se impriman en cada fila.

Una vez tengamos esas variables, procedemos con la impresión. Imprimimos espacios x numEspacios y "*" x numAsteriscos.