

UNIDAD 1:

Revisión de conceptos previos - Parte 1

Ejercicio 1:

Definir un programa que decida quién es el ganador en un juego de Piedra, Papel o Tijera. El programa pide primero ingresar la jugada del primer jugador y luego del segundo. Las respuestas pueden ser únicamente **PIEDRA, PAPEL** o **TIJERA**.

Las preguntas son:

- ¿Cuál es la jugada del primer jugador?
- ¿Cuál es la jugada del segundo jugador?

Las respuestas pueden ser:

- Ganó el primer jugador
- Ganó el segundo jugador
- Hubo empate

Ejemplo de datos ingresados:

(¿Cuál es la jugada del primer jugador?)	PIEDRA
(¿Cuál es la jugada del segundo jugador?)	PAPEL

Se debe mostrar por pantalla:

Ganó el segundo jugador

Ejemplo de datos ingresados:

(¿Cuál es la jugada del primer jugador?)	PIEDRA
(¿Cuál es la jugada del segundo jugador?)	PIEDRA

Se debe mostrar por pantalla:

Hubo empate

Notar que entre paréntesis aparece la pregunta que se le muestra al/a la usuario/a y en mayúsculas es la respuesta del/de la usuario/a.

Ejercicio 2:

Definir un programa que reciba 5 números enteros y luego muestre cuál de los valores ingresados fue el mayor. Resuélvalo utilizando estructuras iterativas y estructuras condicionales.

Ejemplo de datos ingresados:

(Ingrese un número)	1
(Ingrese un número)	2
(Ingrese un número)	3
(Ingrese un número)	4
(Ingrese un número)	5

Se debe mostrar por pantalla:

El número mayor es 5

Notar que entre paréntesis aparece la pregunta que se le muestra al/a la usuario/a y en mayúsculas es la respuesta del/de la usuario/a.

Ejercicio 3:

Definir un programa que reciba números enteros y luego muestre cuál es la suma de los números pares. Se siguen solicitando nuevos números hasta que se ingrese un “no”. Resuélvalo utilizando en forma conjunta estructuras iterativas y estructuras condicionales.

Ejemplo de datos ingresados:

(Ingrese un número)	1
(Desea ingresar otro)	si
(Ingrese un número)	2
(Desea ingresar otro)	si
(Ingrese un número)	3
(Desea ingresar otro)	si
(Ingrese un número)	4
(Desea ingresar otro)	si
(Ingrese un número)	5
(Desea ingresar otro)	no

Se debe mostrar por pantalla:

La suma de los números pares es 6

Notar que entre paréntesis aparece la pregunta que se le muestra al/a la usuario/a y en mayúsculas es la respuesta del/de la usuario/a.

Ejercicio 4:

Crear un programa que permita a un usuario adivinar un número secreto entre 1 y 100. El programa debe solicitar al jugador 1 que ingrese un número secreto y luego el jugador 2 ingresa números hasta acertar el número secreto. Finalmente el programa informa cuantos intentos fueron necesarios. Si el jugador 2 adivina el número, el programa debe mostrar un mensaje de felicitaciones; de lo contrario, debe mostrar un mensaje indicando si el número ingresado es mayor o menor que el número secreto y solicitar al usuario que intente adivinar nuevamente.

Ejemplo de datos ingresados:

(Jugador 1: Ingrese un número)	50
(Jugador 2: Ingrese un número)	1
(El número secreto es más grande. Intente nuevamente)	
(Jugador 2: Ingrese un número)	60
(El número secreto es más chico. Intente nuevamente)	
(Jugador 2: Ingrese un número)	50
(Acertó al número secreto)	
(Uso 3 intentos para adivinar)	

Notar que entre paréntesis aparece la pregunta que se le muestra al/a la usuario/a y en mayúsculas es la respuesta del/de la usuario/a.

Ejercicio 5:

Crear una implementación del juego el ahorcado que sea lo más completo posible.

Ejercicio 6:

Escribe un programa que te permita jugar a una versión simplificada del juego **Código Oculto**. El juego consiste en adivinar una cadena de 4 números distintos. El usuario debe ingresar números hasta adivinar la cadena de números y tiene 8 intentos para adivinar. En cada intento, el programa informará de cuántos números han sido acertados (es decir, acertar en número si coincide el valor y la posición).

Ejemplo de programa:

(Intenta adivinar la cadena:)	1234
(Con 1234 has adivinado 1 número. Intenta adivinar la cadena:)	1243
(Con 1243 has adivinado 0 números. Intenta adivinar la cadena:)	1432
(Con 1432 has adivinado 2 números. Intenta adivinar la cadena:)	2431
(Con 2431 has adivinado 4 números. ¡GANASTE!)	