

## Ejercicios Extra

1º Realiza un generador de melodía con las siguientes condiciones:

- Las notas deben estar generadas al azar. Las 7 notas son **do, re, mi, fa, sol, la y si**.
- Una melodía está formada por un número aleatorio de notas mayor o igual a 4, menor o igual a 28 y siempre múltiplo de 4 (4, 8, 12...).
- Cada grupo de 4 notas será un compás y estará separado del siguiente compás mediante la barra vertical “|” (Alt + 1). El final de la melodía se marca con dos barras.
- La última nota de la melodía debe coincidir con la primera.

Ejemplo 1:

```
do mi fa mi | si do sol fa | fa re si do | sol mi re do ||
```

Ejemplo 2:

```
la re mi sol | fa mi mi si | do la sol fa | fa re si sol | do sol mi re | fa la do la ||
```

2º Realiza un programa que le pida al usuario el día de la semana (Lunes a Viernes) y la hora del día en formato 24 y muestre por pantalla cuántos días, horas, minutos y segundos quedan para el fin de semana. El fin de semana empieza el viernes a las 21:15:00.

3º Realiza un simulador de máquina tragaperras simplificada que cumpla los siguientes requisitos:

- El ordenador mostrará una tirada que consiste en mostrar 3 figuras. Hay 5 figuras posibles: **corazón, diamante, herradura, campana y limón**.
- Si las tres figuras son diferentes se debe mostrar el mensaje “*Lo siento, ha perdido*”.
- Si hay dos figuras iguales y una diferente se debe mostrar el mensaje “*Bien, ha recuperado su moneda*”.
- Si las tres figuras son iguales se debe mostrar “*Enhorabuena, ha ganado 10 monedas*”.

Ejemplo 1:

```
diamante diamante limón Bien, ha recuperado su moneda
```

Ejemplo 2:

```
herradura campana diamante Lo siento, ha perdido
```

Ejemplo 3:

```
corazón corazón corazón Enhorabuena, ha ganado 10 monedas
```