

Ciclos: Ejercicio 1

El objetivo es ir construyendo / modificando un código para ir incorporando algunas restricciones:

1. Genere un código que le permita poder indicar cuantas rondas quiere sumar, indicando el total de forma parcial.

Comente: ¿Es importante el lugar donde se define una variable?

2. Modifique el código anterior para que una vez finalizado el ciclo anterior, indique el total y el último valor asignado.

Comente: ¿Es posible acceder a los valores fuera del ciclo?

3. Modifique el código anterior para que la condición permita poder finalizar el ciclo considerando además que el último valor ingresado sea par.

Comente: ¿De que forma se pueden interpretar las condiciones de los ciclos

4. Modifique el código anterior para que pueda considerar la condición alternativa de abandonar el ciclo cuando se supere algún valor *total* definido.

Ciclos: Ejercicio 2

El objetivo es ir construyendo / modificando un código para ir incorporando algunas restricciones:

1. Genere el código de un juego que permita ir comparando un número ingresado por el usuario con algún número aleatorio generado.
 - El juego considerará un número de rondas determinadas al inicio por el usuario.
 - Los números serán enteros en un rango de 0 a 10 (si se sale del rango no se considerará la ronda como válida).
2. Modifique su código para que se de un puntaje de 1, cada vez que el número generado sea menor al indicado por el jugador.
3. Modifique su código para que se un puntaje de -1, cada vez que el número generado sea menor al indicado por el jugador.
4. Modifique su código para que se termine al alcanzar algún puntaje objetivo:
 - **NO** debe utilizar alguna comparación con el puntaje total en la condición del *while*, utilice un *flag booleano*.
5. Finalmente, si el número aleatorio generado es igual al indicado por el usuario se debe indicar que se ha ganado y terminar el juego. **NO** incorpore esta condición directamente en el *while*, utilice un *flag booleano*.