

EJERCICIO 1: ¿Para qué sirve el siguiente programa? ¿Qué pasa si el valor es 3?

```
import random
valor = random.randint(1, 3)
if valor == 1:
    print("1")
elif valor == 2:
    print("2")
else:
    print("X")
```

Este programa utiliza la librería random para generar un número aleatorio entre 1 y 3, y luego evalúa dicho número para imprimir un valor específico:

1. Si el número generado es 1, imprime "1".
2. Si el número generado es 2, imprime "2".
3. Si el número generado es 3, imprime "X".

Cuando el valor generado es 3, el programa entra en la última opción del bloque condicional (`else`), y se imprime la letra "X".

EJERCICIO 2: ¿Para qué sirve el siguiente programa? ¿Qué pasa si el valor es 3?

Este programa utiliza la plataforma micro:bit para generar un número aleatorio entre 1 y 3 y, según el valor muestra un patrón de luces u otro

`let valor = 0` es donde se declara la variable *valor* y se inicializa en 0.

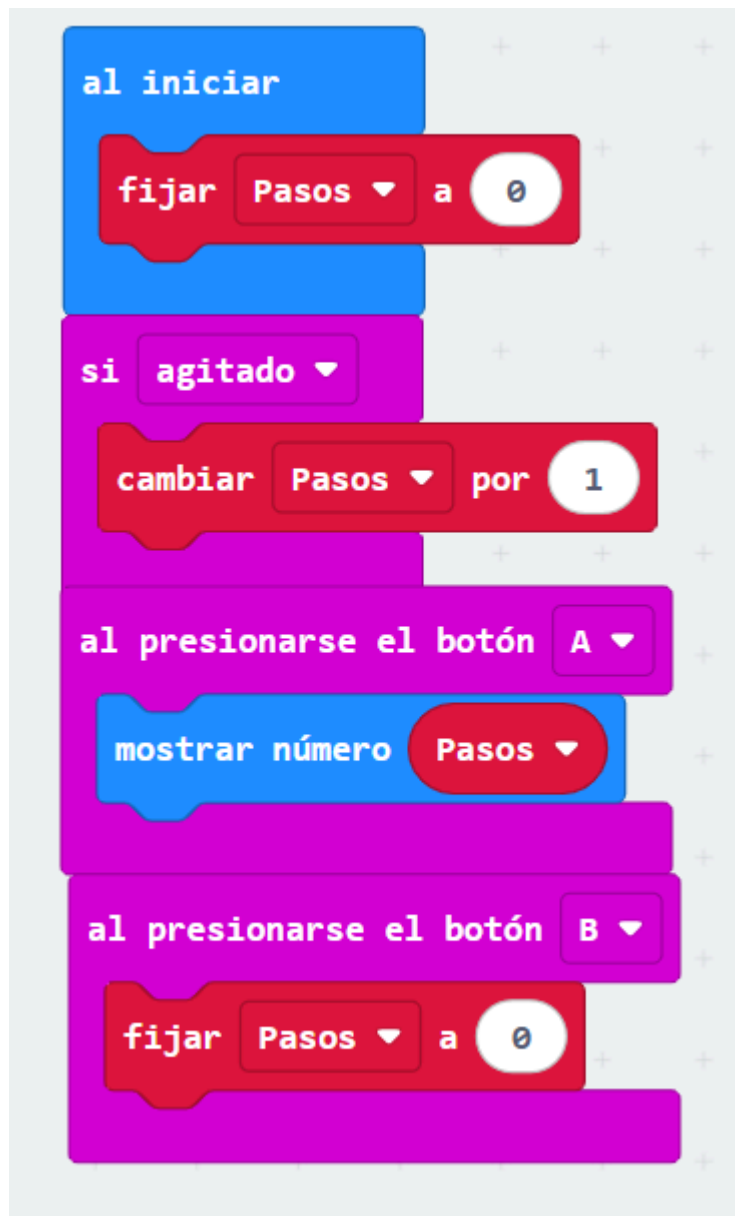
`valor = Math.randomRange(1, 3)` utiliza la función para generar un número aleatorio entre 1 y 3 y lo asigna a la variable *valor*.

Si el valor generado es 1, muestra un patrón de LEDs verticales en el micro:bit.

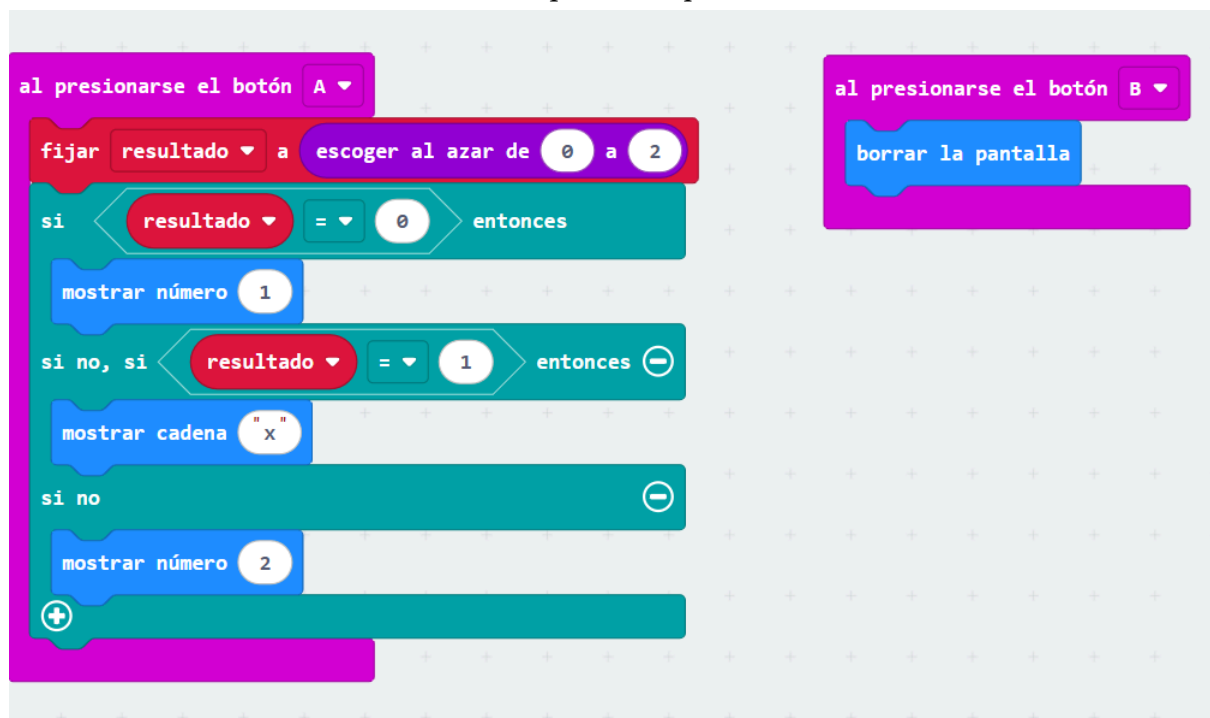
Si el valor generado es 2, muestra un patrón de LEDs en forma de una cruz.

Cuando el valor generado es 3, la condición del `if` y `else if` no se cumplen, por lo que se ejecuta el bloque `else` donde muestra una figura de una "serpiente".

EJERCICIO 1: Contador de pasos básico



EJERCICIO 2 : Generador de resultados para una quiniela



EJERCICIO 3: Máquina del amor - Medidor de compatibilidad amorosa

