

1. Escribe un programa que muestre la tirada de tres dados. Se debe mostrar también la suma total (los puntos que suman entre los tres dados).
2. Realiza un programa que muestre al azar el nombre de una carta de la baraja inglesa. Esta baraja está dividida en cuatro palos: picas, corazones, diamantes y tréboles. Cada palo está formado por 13 cartas, de las cuales 9 cartas son numerales y 4 literales: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K y A (que sería el 1).
3. Igual que el ejercicio anterior pero con la baraja española. Se utilizará la baraja de 48 cartas: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, sota, caballo, rey y as.
4. Muestra 20 números aleatorios entre 0 y 10.
5. Muestra 50 números aleatorios entre 100 y 199 (separados por un espacio).
Muestra el máximo, el mínimo y la media de esos números.
6. Escribe un programa que piense un número al azar entre 0 y 100. El usuario debe adivinarlo y tiene para ello 5 oportunidades. Después de cada intento fallido, el programa dirá cuántas oportunidades quedan y si el número introducido es menor o mayor que el que ha pensado.
7. Escribe un programa que muestre tres apuestas de la quiniela en tres columnas para los 14 partidos y el pleno al quince (15 filas).
8. Modifica el programa anterior para que la probabilidad de que salga un "1" sea de 1/2, la probabilidad de que salga "x" sea de 1/3 y la probabilidad de que salga "2" sea de 1/6.
9. Realiza un programa que vaya generando números aleatorios pares entre 0 y 100 y que no termine hasta que no saque el número 24.
10. Realiza un programa que pinte por pantalla diez líneas formadas por caracteres. Las líneas deben tener una longitud aleatoria entre 1 y 40 caracteres. Estos caracteres podrán ser uno de los siguientes: *, -, =, ., |, @
11. Escribe un programa que muestre 20 notas generadas al azar. Las notas deben aparecer de la forma: suspenso, suficiente, bien, notable o sobresaliente. Al final aparecerá el número de suspenso, el número de suficientes, el número de bienes, etc.
12. Realiza un programa que llene la pantalla de caracteres aleatorios con el código ascii entre el 32 y el 126. Puedes utilizar %c dentro de printf en combinación con una variable de tipo entero.
13. Realiza un programa que muestre el estado de ocupación de una sala de cine que tiene 20 filas y 25 butacas por fila. Deberá aparecer el número de butaca junto con una "X" o una "O", que indicarán que la butaca se encuentra ocupada o libre respectivamente.
14. Modifica el programa anterior para se ocupen exactamente 50 butacas.
15. Modifica el programa 13 para que las filas de los extremos tengan menos probabilidades de ser ocupadas que las filas centrales. Igual para las butacas.
Una aproximación realista llenaría las butacas centrales.