

Generación de números aleatorios. Clase 27/05/2014

1. Escribe un subprograma que simule el lanzamiento de un dado perfecto de 6 caras. El subprograma debe devolver un número entero con el valor de la cara que salga (de 1 a 6).
2. Utiliza el subprograma anterior para simular el lanzamiento de **dos dados**. El resultado debe ser un número resultado de **sumar** el resultado de cada dado.
3. **Craps** es un juego de azar habitual en los casinos en el que, en la primera tirada, se debe obtener un 7 o un 11 como resultado del lanzamiento de dos dados para ganar la apuesta.
Puede estimarse la probabilidad de que se saque un 7 o un 11 realizando un número suficiente de experimentos de simulación.
Escribe un programa que utilice los puntos 1 y 2 para **estimar la probabilidad de ganar realizando 1000 experimentos**.