

Final curso Introducción a la ingeniería de sistemas e informática

Puntos clave:

- ☐ Pueden trabajar en solitario o en parejas
- ☐ Deben entregar el código en un repositorio público de GitHub, GitLab o Bitbucket
- ☐ Deben entregar, además del repositorio de código, el diagrama de flujo correspondiente a su solución.
- ☐ Deben entregar antes de las 11:59pm del día sábado 17 de mayo

El Juego de Adivinanzas Numéricas

Han sido seleccionados por una empresa de videojuegos por consola. Se les encargó la tarea de diseñar y programar un pequeño juego de adivinanzas de números. La partida finaliza cuando el usuario adivina el número o cuando se le acaban los intentos (pueden ser 5, 10 o 15). El programa debe mantener su ejecución por lo menos durante una partida completa. Acá algunos detalles:

El programa debe hacer lo siguiente:

1. Generar un número secreto: La computadora elegirá aleatoriamente un número entero entre el 1 y el 50
2. Pedir al jugador que adivine: El programa mostrará un mensaje pidiendo al jugador que ingrese su intento y posteriormente esperará a que el usuario ingrese el número.
3. Evaluar el intento:
 - a. Si el número ingresado es igual al número secreto, el programa mostrará un mensaje de felicitaciones y terminará.
 - b. Si el número ingresado es mayor que el número secreto, el programa indicará al jugador que el número secreto es menor.
 - c. Si el número ingresado es menor que el número secreto, el programa indicará al jugador que el número secreto es mayor.
4. Permitir múltiples intentos: El juego debe continuar hasta que el jugador adivine el número correcto. El usuario debe
5. Mostrar un mensaje de fin de juego: Una vez que el jugador adivine el número o se agoten los intentos, el programa debe mostrar un mensaje final.