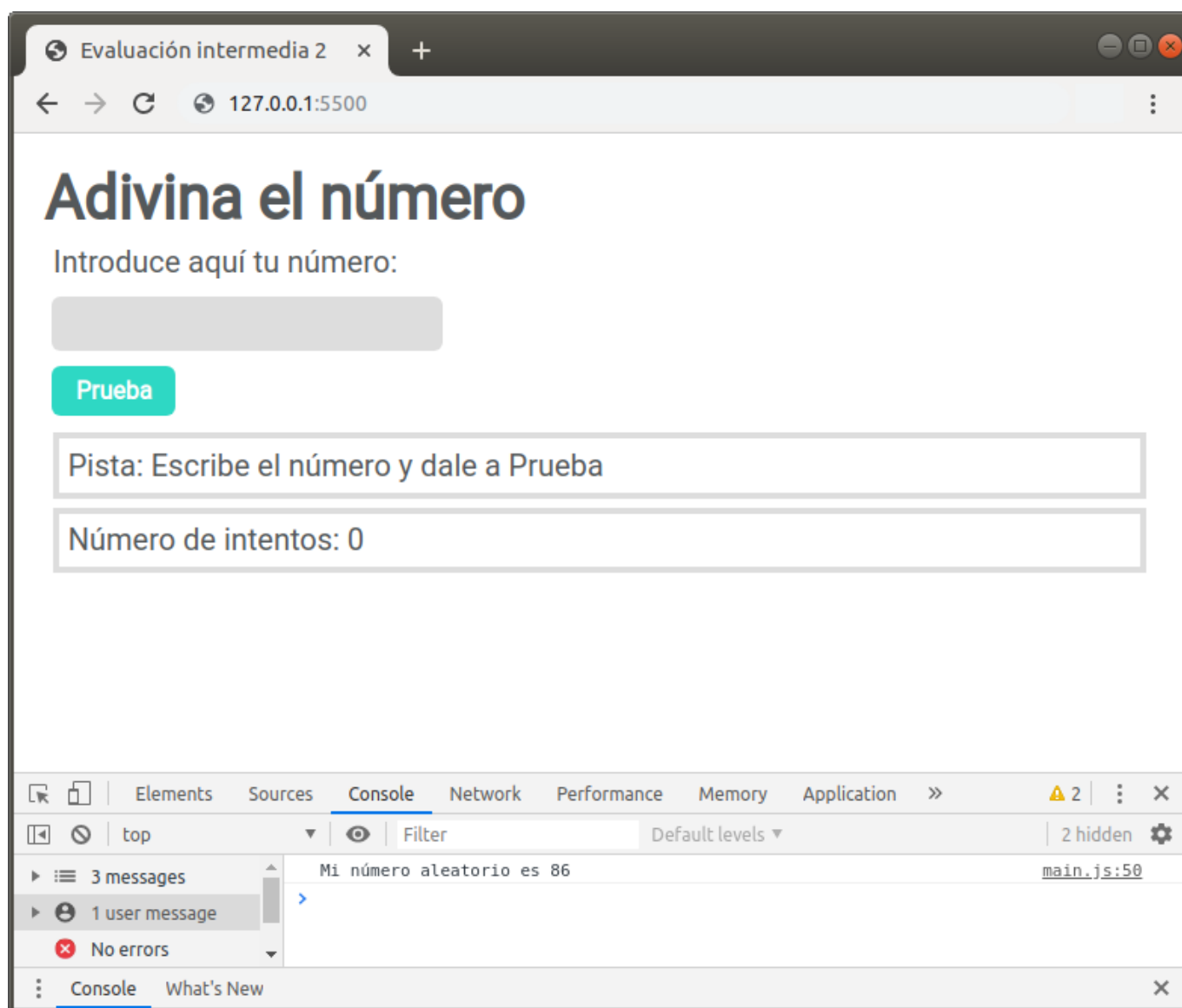


Ejercicio de evaluación intermedia: Módulo 2

El ejercicio consiste en desarrollar una página web con un juego de "Adivinar el número".

Antes de empezar, tenéis que crear un nuevo repositorio en GitHub desde GitHub Classroom usando [este enlace](#). Una vez creado, lo clonaremos en nuestro ordenador y en la carpeta creada empezaremos a trabajar en el ejercicio. No hace falta trabajar con el Starter kit de Adalab.

El juego consiste en que el programa genera un número al azar entre 1 y 100, y la jugadora tiene que adivinarlo. El juego da pistas sobre si el número que prueba es demasiado alto o bajo, y va contabilizando el número de intentos. Hasta que al final la jugadora acierta el número.



- En la parte superior, la jugadora introduce un número y da al botón de **Prueba**.
- Debajo, en el apartado de **Pista** aparecen los siguientes textos:
 - Al arrancar la página: **Escribe un número y dale a Prueba**.
 - Cuando la jugadora introduzca un número mayor que el aleatorio y pulse en Prueba: **Demasiado alto**.
 - Cuando la jugadora introduzca un número menor que el aleatorio y pulse en Prueba: **Demasiado bajo**.

- Cuando la jugadora introduzca un número igual que el aleatorio y pulse en Prueba: **Has ganado campeona!!!**
- Cuando la jugadora no introduzca un número válido y pulse en Prueba: **El número debe estar entre 1 y 100.**
- En la parte inferior debe aparecer el número de veces que se ha pulsado el botón **Prueba**.

Pasos para realizar el juego

Para realizar una versión sencilla del juego tenemos que realizar las siguientes funcionalidades desde JavaScript:

1. Crear una maqueta mínima con el input, el botón, el espacio para pistas y el espacio para el contador de intentos.
2. Generar un número aleatorio con la ayuda de `Math.random` y `Math.ceil`. Podéis usar este código:

```
function getRandomNumber(max) {  
  return Math.ceil(Math.random() * max);  
}
```

3. Mostrar en consola el número aleatorio generado para poder saber qué número se ha generado y poder hacer pruebas.
4. Al pulsar el botón de **Prueba**, acceder al contenido del input y mostrarlo en la consola.
5. Comparar el número que la jugadora ha escrito en el input con el número aleatorio, y pintar las pistas correspondientes en la pantalla.
6. Actualizar el contador de intentos cada vez que la jugadora pruebe.

Según vayáis trabajando en el ejercicio, id haciendo nuevas versiones del mismo y subid los cambios a GitHub. De esta forma podremos ver cómo vais avanzando. También publicad el resultado usando GitHub Pages (en las preferencias del proyecto) y poned el enlace a GitHub Pages al lado de la descripción del repo.

¡A jugar!