
Sesión 5

► **Actividades a realizar en casa**

de la RELACIÓN DE PROBLEMAS II. Estructuras de control

Resuelve los ejercicios siguientes:

18 (3sucursales)

22 (RLE)

24 (triangulonumeros)

Ejercicios que no están en la relación

(adivina numero) Se trata de adivinar un número de 0..99 y dar pistas (mensaje por pantalla) si es demasiado grande o demasiado pequeño. El juego termina bien cuando se acierta o bien cuando se desea abandonar el juego, valor de -1.

(adivina varios numero) Se repite el juego anterior, con la posibilidad de abandonar la partida y ofrece la posibilidad de comenzar una nueva partida (adivinar un nuevo número) hasta que el jugador quiera abandonar el juego.

Para el juego de adivinar un número, puedes incluir las instrucciones que se detallan a continuación, lo que va a permitir jugar contra la máquina que es la que va a generar los números a adivinar.

```
01: #include<iostream>
02: #include<ctime>
03: #include<cstdlib>
04: using namespace std;
05:
06: int main()
07: {
08:
09:     const int MAX=100;
10:         //...declaracion de variables
11:     srand(time(0)); // inicializacion generador, solo 1 vez
12:     incognita = rand() %MAX; // asi se genera un numero
13:
14: }
```