

En la presente práctica vamos a realizar un simple juego de adivinanzas, para practicar todo lo visto hasta el momento. Se trata de crear una web que pregunte al usuario un número entero del 1 al 10 (ambos inclusive), y que compare este número con uno generado aleatoriamente por el ordenador. Para comprobar que el ordenador está generando un número correctamente, deberemos mostrarlo al usuario por pantalla. Para dar comienzo al juego, deberemos pedir al usuario que introduzca un número del 1 al 10. Si el número introducido por el usuario coincide, se le da la enhorabuena, y se le pregunta si quiere seguir jugando, en cuyo caso, se generaría otro nuevo número y se procedería a seguir con el juego. Si no coincide, se le pregunta si quiere seguir jugando. En caso positivo, se continúa con el juego al igual que en el caso anterior, generando un nuevo número. En caso negativo, se le da un mensaje de despedida.

Ayúdate de los ejemplos que hay con código en el word de resumen de JS.

Para generar el número aleatorio, deberás emplear una sentencia de este tipo:

```
numeroAleatorio= parseInt(Math.random()*10+1);
```

GOOD LUCK!!!