

Projeto 2

Elabore um jogo em que o jogador deve adivinhar o número que o computador sorteou.

O jogo consiste em usar a função `rand()` para que o computador sorteie um número entre 1 e 1000, inclusive. Usando os laços de repetição e condicionais aprendidos, o programa deve ler o chute do usuário e informar se o número é maior, menor ou acerto. No caso de acerto, o programa deve parabenizar o usuário e no caso de desistência deve imprimir o número sorteado antes de encerrar. Para o programa aguardar um momento, utiliza a função `getchar()` como aprendido na sala de aula.

Um exemplo é mostrado pelas Figuras 1, 2 e 3

Figure 1

```
O numero esta entre 1 e 1000!  
Escolha um numero: _
```

Figure 2

```
O numero esta entre 1 e 1000!  
Acima de 500  
Escolha um numero:
```

Figure 3

```
O numero esta entre 1 e 1000!  
Acima de 500  
Escolha um numero: 576  
Parabens, voce ganhou! O numero sorteado foi 576  
  
Process returned 0 (0x0)   execution time : 2.209 s  
Press any key to continue.  
_
```