**Lógica de Programación**

Actividad 1

**Objetivo**

****

Comprender las características, partes y tipos de algoritmos, utilizando la lógica proposicional en la construcción de procesos de solución.

**Situación**

Una empresa emergente de desarrollo de *software* llamada TechGames ha decidido expandir su portafolio de productos con un nuevo juego educativo. Han contratado tus servicios como desarrollador para crear un juego de adivinanzas de números, dirigido a niños y adolescentes. El objetivo del juego es fomentar el pensamiento lógico y matemático de una manera divertida e interactiva.

Para esta primera etapa del proyecto, debes desarrollar la base del juego, asegurándote de que los elementos principales estén correctamente implementados.

**Consignas**

1. **Solicitar el rango y los intentos**:
   1. Desarrollar un código que solicite al usuario ingresar un límite inferior y superior de números para el juego, así mismo, que solicite al usuario ingresar la cantidad de intentos máximos.
2. **Generar un número aleatorio**:
   1. Generar, dentro del código, un número aleatorio dentro del rango ingresado por el usuario (límite inferior y límite superior).
3. **Implementar el proceso de adivinanza**:
   1. Agregar al código una entrada de datos del usuario, que permita ingresar un número para intentar adivinar el número generado.

**Formato de entrega:**

Entregar el código fuente en un archivo TXT (Google Docs. o Microsoft Word).

Adjuntar un documento PDF con capturas de pantalla de la ejecución del programa y una breve explicación de su funcionamiento.

**Herramientas**

* Instalar el *software* P-seint siguiendo las instrucciones proporcionadas en los enlaces correspondientes o utilizar el compilador *online* C++:

-Compilador *online*:

C++ <https://www.onlinegdb.com/online_c++_compiler>

-P-seint: <https://pseint.sourceforge.net/index.php?page=descargas.php&os=w32>

* Google Docs.
* Microsoft Word.

**Entrega**

¡Felicitaciones por llegar al final de esta actividad! Para concluir tu entrega sigue estos pasos:

1. Haz clic en el botón "Enviar tareas" para comenzar el proceso de carga de tu archivo con las respuestas.

2. Adjunta el archivo que contiene tus respuestas a través de la interfaz proporcionada.

3. Una vez que hayas adjuntado el archivo, confirma tu entrega haciendo clic en el botón correspondiente.

Recuerda completar todos los puntos y tener cuenta las condiciones de entrega. ¡Éxitos!