

Ejercicio HTML-CSS-JavaScript

AdivinAR

Objetivo:

Crear un juego interactivo en JavaScript donde el usuario debe adivinar un número aleatorio entre 1 y 10.

Instrucciones

1. Generación del Número Aleatorio:

- Utilizar `Math.random()` y `Math.floor()` para generar un número aleatorio entre 1 y 10.
- Almacenar este número en una variable.

2. Interfaz de Usuario:

- Crear un campo de entrada (input) donde el usuario pueda ingresar su número.
- Añadir un botón para que el usuario pueda enviar su número.
- Incluir un área de texto (div o p) para mostrar mensajes al usuario.
- Añadir un botón para reiniciar el juego.
- Asegurarse de que el campo de entrada y el botón de enviar estén en la misma línea y centrados en la página.

3. Estilo:

- Aplicar estilos CSS para mejorar la apariencia del juego:
 - Centrar todos los elementos en la página.
 - Establecer colores para los botones y mensajes.
 - Asegurarse de que el campo de entrada y el botón de enviar estén en la misma línea.
 - Utilizar márgenes y padding para espaciar los elementos adecuadamente.

4. Lógica del Juego:

- Escribir una función que se ejecute cuando el usuario haga clic en el botón de enviar.
- La función debe:
 - Obtener el valor ingresado por el usuario.
 - Validar que sea un número y esté entre 1 y 10. Si no lo está, mostrar un mensaje de error.

- Comparar el número ingresado con el número aleatorio.
- Mostrar un mensaje indicando si el número es mayor, menor o igual al número aleatorio.
- Cambiar el color del mensaje según el resultado (rojo para incorrecto, verde para correcto).
- Mostrar el botón de reinicio si el usuario adivina correctamente.

5. Reinicio del Juego:

- Escribir una función que se ejecute cuando el usuario haga clic en el botón de reinicio.
- La función debe:
 - Limpiar el campo de entrada.
 - Generar un nuevo número aleatorio.
 - Restablecer el mensaje y su color.
 - Ocultar el botón de reinicio.