

Requisito general:

Buenas prácticas de programación (clean code y retroalimentación clara al usuario).

Ejercicio 1. Adivinar el número

- El programa generará un número al azar entre 1 y **n** (donde **n** es pasado por el usuario).
- El programa debe recibir la **cantidad de intentos** permitidos.
- El **objetivo** es que el usuario **adivine** el número.
- Si el usuario ingresa un **número erróneo**, el programa **indicará si el número generado es mayor o menor** que el número ingresado.

Ejemplo de interacción mínima esperada

```
[fabian:Juegos]
$ py Adivina_el_numero.py
Cantidad de intentos permitidos: 2
Número máximo: 3

Adivine el número
Elija un número del 1 al 3

Ingrese el número: 2
El número generado es menor

Ingrese el número: 1

Ha acertado, el número es: 1
Juego terminado
```

Temas abordados: input y output por consola, condicionales, situaciones aleatorias, ciclos, lógica, variables.

Ejercicio 2. Verifica el palíndromo

- El programa debe **recibir** una palabra o frase.
- El programa **comprueba la cadena** introducida para ver si es o no un palíndromo
- El programa indica si lo es o no.
- **Palíndromo:** palabra o frase que se recorre por las mismas letras en ambos sentidos. (Ana, "Luz azul")
- En números se le conoce como capicúa (1221)

Ejemplo de interacción mínima esperada

```
[fabian:Otros]
• $ py Palindromo.py

Ingrese la palabra o frase: Somos o no somos
[Somos o no somos] es palíndromo

[fabian:Otros]
• $ py Palindromo.py

Ingrese la palabra o frase: paco
[paco] NO es palíndromo
```

Temas abordados: input y output por consola, condicionales, ciclos, lógica, variables, validación y manejo de hileras.

Plus: implementa este proceso en un ciclo. (Considera una condición de parada).

Ejercicio 3. Unifica las opciones

- El programa debe mostrar un menú al usuario con las opciones (Verificar palíndromo o adivinar el número).
- El programa debe tener la posibilidad de volver a este menú y salir (terminando así el programa).

Ejemplo de interacción mínima esperada

```
Elige una opción:
1- Adivinar el número.
2- Verificar palíndromo.
```