



Taller 1. Introducción a Python

Ejercicio

Desarrolle un programa en Python 3 que implemente el juego de adivinar un número entre 1 y 100:

- Pida al jugador que ingrese su nombre. Utilice su nombre para imprimir un saludo.
- Genere un número aleatorio de 1 a 100 y guárdelo como un número objetivo para que el jugador lo adivine.
- Lleve un registro de cuántas suposiciones ha hecho el jugador y de los números ingresados. Antes de cada suposición, hágales saber cuántas suposiciones (de 10) que han dejado.
- Pida al jugador que adivine cuál es el número objetivo.
- Si la suposición del jugador es menor que el número objetivo, diga "Oops. Su conjetura fue baja". Si la suposición del jugador es mayor que el número objetivo, diga "Oops. Su conjetura fue alta".
- Si la suposición del jugador es igual al número objetivo, dígales "Buen trabajo, [nombre]! ¿Adivinaste mi número en [número de conjeturas] conjeturas!"
- Si el jugador se queda sin turnos sin adivinar correctamente, diga "Lo siento, no obtuvo mi número, mi número fue [objetivo]".
- Sigue permitiendo que el jugador adivine hasta que lo logren, o se quedan sin turnos.
- Al final debe imprimir también la cantidad de conjeturas, así como los números que introdujo en cada intento

Forma de entrega:

El código que resuelve el anterior enunciado se debe realizar sobre un Notebook de JupiterLab, en Python, y el archivo se debe enviar por la plataforma Teams, por chat interno, el nombre del archivo debe ser su documento de identificación, entrega antes del próximo domingo 11 de septiembre.