



LABORATORIO DE PROGRAMACION Y LENGUAJES

Juego Adivina el Número:

El jugador debe tratar de adivinar un número del 1 al 100, en diez intentos. El juego tiene que ir dándole indicios al jugador si está próximo a o si está lejos de dicho número.

Se pide un programa que:

- ✓ Genere un número aleatorio entre 1 y 100 y lo mantenga oculto.
- ✓ Permita al jugador ingresar un número y jugar.
- ✓ Le dé un mensaje al jugador para orientarlo.
- ✓ Le permita en cualquier momento rendirse y comenzar un juego nuevo.
- ✓ Si se rinde o lo adivina, debe mostrar el número aleatorio.

Ejemplo:

Adivina el Número

Ingresá un número de 0 a 100 :

Nro. de Intento: 1

Resultado: Tu numero : 50 es mayor!!!

Adivina el Número

Ingresá un número de 0 a 100 :

Nro. de Intento: 0

Resultado El numero es el 2. Intentalo nuevamente!!.

Adivina el Número

Ingresá un número de 0 a 100 :

Nro. de Intento: 0

Resultado: Tu numero : 62 Felicitaciones!!!. Adivinastes el numero.