

EJERCICIO 04

Se le solicita desarrollar un demo tipo juego, que permita generar un número aleatorio y le rete al usuario que lo adivine. Si no adivina el número, el juego debe sugerirle lo intente nuevamente con pistas (es mayor o menor). Al finalizar el juego, se debe felicitar al usuario si gana y como, o pedir que lo intente de nuevo.

ANALISIS:

Para este ejercicio se utiliza un ciclo para poder generar varios intentos y dentro de este condicionales para poder validar el valor ingresado por el usuario en el intento y así darle pistas, cuando el usuario adivina el programa sale del ciclo (en caso de haber entrado) y se le muestra una felicitación.

MINIESPECIFICACION:

Algoritmo Adivina_Numero

Definir intentos, numeroAdivinar, numeroIngresado **Como Entero;**

intentos = 10;

numeroAdivinar = azar(100) + 1;

Escribir "INGRESA UN NUMERO ENTRE 1 Y 100:";

Leer numeroIngresado;

Mientras (numeroAdivinar <> numeroIngresado) **Y** (intentos > 1) **Hacer**

Si (numeroAdivinar > numeroIngresado) **Entonces**

Escribir "EL NUMERO INGRESADO ES MAYOR";

SiNo

Escribir "EL NUMERO INGRESADO ES MENOR";

FinSi

 intentos = intentos - 1;

Escribir "Te quedan ",intentos," intentos:"

Leer numeroIngresado

FinMientras

Si (numeroAdivinar = numeroIngresado) **Entonces**

Escribir "Adivinaste en ", (11-intentos) ," intentos."

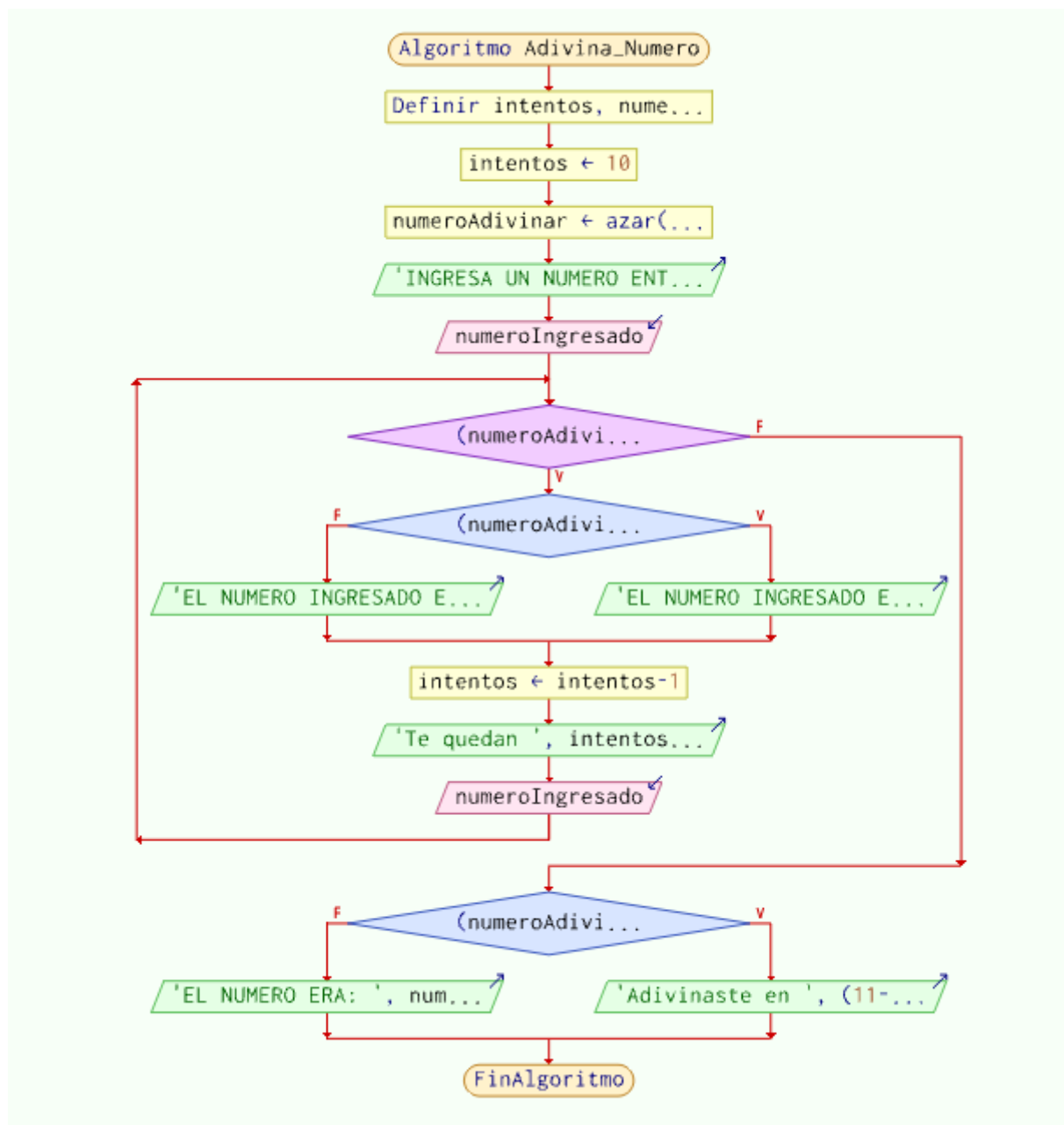
SiNo

Escribir "EL NUMERO ERA: ",numeroAdivinar


FinSi

FinAlgoritmo

FLUJOGRAMA



PRUEBA DE ESCRITORIO

 PSeInt - Ejecutando proceso ADIVINA_NUMERO

```
*** Ejecución Iniciada. ***  
INGRESA UN NUMERO ENTRE 1 Y 100:  
> 50  
EL NUMERO INGRESADO ES MENOR  
Te quedan 9 intentos:  
> 25  
EL NUMERO INGRESADO ES MENOR  
Te quedan 8 intentos:  
> 14  
EL NUMERO INGRESADO ES MAYOR  
Te quedan 7 intentos:  
> 18  
EL NUMERO INGRESADO ES MAYOR  
Te quedan 6 intentos:  
> 21  
EL NUMERO INGRESADO ES MAYOR  
Te quedan 5 intentos:  
> 23  
EL NUMERO INGRESADO ES MENOR  
Te quedan 4 intentos:  
> 22  
Adivinaste en 7 intentos.  
*** Ejecución Finalizada. ***
```