TAREA 001 GEORGI BORISOV

# HTML

<!DOCTYPE html>

<html lang="es">

<head>

    <meta charset="UTF-8">

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

    <title>Tarea001</title>

</head>

<body>

    <h1>Adivina el número</h1>

    <script src="js/numAleatorio.js"></script>

</body>

</html>

# JavaScript

//FUNCION PARA GENERAR UN ALEATORIO ENTRE 2 VALORES

function getRandomInt(min, max) {

  min = Math.ceil(min);

  max = Math.floor(max);

  return Math.floor(Math.random() \* (max - min) + min);

}

//VARIABLE CON EL NUMERO ALEATORIO

let numeroAleatorio = getRandomInt(1, 999);

//primer mensaje

let valorUsuario = window.prompt(

  "introduce un numero entre el 1 y el 999 " + numeroAleatorio

);

//CONTROL DE BOTON CANCELAR

let cancelado = false;

if (valorUsuario === null) {

  cancelado = true;

}

//contador intentos

let conta = 1;

//bucle

while (valorUsuario != numeroAleatorio && !cancelado) {

  console.log(valorUsuario);

  if (valorUsuario === null) {

    cancelado = true;

  }

  if (valorUsuario < numeroAleatorio) {

    valorUsuario = window.prompt(

      "introduce un numero entre el 1 y el 999, el numero que has introducido es MENOR " +

        numeroAleatorio

    );

  } else {

    valorUsuario = window.prompt(

      "introduce un numero entre el 1 y el 999, el numero que has introducido es MAYOR " +

        numeroAleatorio

    );

  }

  if (numeroAleatorio == valorUsuario) {

    document.write(

      "<h1>HAS ACERTADO! tu número de intentos ha sido : </h1>" + conta

    );

  }

  conta++;

}

if (cancelado) {

  document.write(

    "<h2>Has cancelado el juego :( tu numero de intentos ha sido :</h2>" + conta);

}