

# MODELOS AVANZADOS DE COMPUTACIÓN

## PRÁCTICA 3: ENTRADA Y SALIDA

### ENUNCIADO

Implementación de un Juego.

El programa le pide al jugador humano que piense un número entre 1 y 100 y tratara de acertar el número que ha pensado preguntando al jugador. El jugador responderá encontrado, mayor o menor y en función de la respuesta, se realizara una modificación del número buscado mejorando el ejercicio que vimos en clase que realizaba una búsqueda secuencial. Esta modificación se realizará calculando el nuevo número de la siguiente forma:

$\text{proximo} = (x+y) \text{ div } 2$

El programa finalizará su ejecución cuando el número pensado por el jugador haya sido encontrado.

Una posible ejecución sería para el número 68:

Main> juego\_busqueda\_mejorada

Piensa un número entre el 1 y el 100.

Es el número 50? [es mayor? / es menor? / Encontrado]: mayor

Es el número 75? [es mayor? / es menor? / Encontrado]: menor

Es el número 62? [es mayor? / es menor? / Encontrado]: mayor

Es el número 68? [es mayor? / es menor? / Encontrado]: encontrado

El juego ha finalizado

Es imprescindible la utilización de módulos propios para la resolución del ejercicio, que contenga funciones como: pregunta, próximo, mostrar\_error.. etc.

## ENTREGA y MEMORIA

La entrega se realizará a través de la plataforma en un documento .ZIP, el cual debe contener:

- Un fichero juego\_mejorado.hs con los comentarios necesarios para entender que se está haciendo en cada momento.
- Un documento APELLIDO1-APELLIDO2-NOMBRE\_P3\_Memoria.pdf que deberá contener lo siguiente:
  - Portada
  - Índice
  - Código fuente de cada implementación
  - Descripción del código.

## FECHA LÍMITE DE ENTREGA

Martes 29 de noviembre a las 23:59