

Project 5 猜数游戏

编写一个猜数游戏。对于每局游戏，计算机随机产生一个[1,100]范围内的数，用户可以有最多 4 次机会来猜数，如果猜的数大或者小，都应该提示用户猜的数是偏大还是偏小。如果在机会用完之前猜对或者 4 次机会用完但未猜对，该局游戏都会结束。然后询问用户是否继续新的一局游戏，回答 Y 或者 y 时继续，否则退出。在用户猜数过程中要能够处理用户输入异常（输入的不是整数，或者不在[1,100]范围内）的情况，输入异常时这次输入不统计在允许的 4 次机会里。你还应该实现一个作弊模式，在输入某个特定的字符串（比如 help 或者 8888）时，输出计算机选择的待猜的数。

```
[1]:您猜的数是? -4
请输入一个[1,100]范围的整数
[1]:您猜的数是? ab
请输入一个[1,100]范围的整数 invalid literal for int() with base 10: 'ab'
[1]:您猜的数是?
请输入一个[1,100]范围的整数 invalid literal for int() with base 10: ''
[1]:您猜的数是? 70
您猜的数太小了!
[2]:您猜的数是? 90
您猜的数太大了!
[3]:您猜的数是? 80
您猜的数太小了!
[4]:您猜的数是? 85
您猜的数太大了!
您已经猜了4次，要猜的数是82
继续游戏(Y/N)?...y
[1]:您猜的数是? 60
您猜的数太大了!
[2]:您猜的数是? 30
您猜的数太小了!
[3]:您猜的数是? 45
您猜的数太大了!
[4]:您猜的数是? 8888
[作弊模式]您要猜的数是 32
[4]:您猜的数是? 32
您猜对了!
继续游戏(Y/N)?...n
```