

Ejer16.java

```
1 //16.Realizar un juego para adivinar un número. Para ello pedir un número N,  
2 // y luego ir pidiendo números indicando "mayor" o "menor" según sea mayor o  
3 // menor con respecto a N. El proceso termina cuando el usuario acierta.  
4  
5 import java.util.*;  
6  
7 public class Ejer16 {  
8     public static void main(String[] args) {  
9  
10         Scanner entrada=new Scanner(System.in);  
11  
12         //Declaración de variables  
13         int n, num;  
14  
15         // n: número que hay que acertar  
16         // num: guarda los números introducidos  
17  
18         //Pedimos y leemos el valor a acertar  
19         System.out.print("Introduce N: ");  
20         n = entrada.nextInt();  
21  
22         //Pedimos y leemos el primer valor candidato  
23         System.out.print("Introduce número: ");  
24         num = entrada.nextInt();  
25  
26         while(num != n) { // mientras no coincidan ambos números  
27             if(num > n)  
28                 System.out.println("Es menor");  
29             else  
30                 System.out.println("Es mayor");  
31  
32             //Pedimos y leemos otro valor candidato  
33             System.out.print("Introduce número: ");  
34             num = entrada.nextInt();  
35         }  
36         // al salir del mientras tenemos la certeza que num es igual a n  
37  
38         System.out.println("Acertaste...");  
39     }  
40 }  
41
```