

Ejercicio 1

El juego consiste en adivinar un número aleatorio generado por el ordenador. Se le preguntará al usuario:

- 1.- El número inicial del rango
- 2.- El número final del rango
- 3.- El número de intentos en los que cree va a adivinar el número secreto.

Se generará el número aleatorio entre los rangos marcados por el usuario.

EL usuario tendrá que ir proponiendo valores mientras que le queden intentos por adivinar.

Ejemplo:

Tienes que adivinar un número de un rango

Numero inicial del rango:

100

Numero final del rango:

120

Numero de intentos:

3

¿Qué número propones?:

El número 102 no es correcto, tienes 2 intentos

El número 105 no es correcto, tienes 1 intentos

El número 115 no es correcto, tienes 0 intentos

Has perdido. El número a buscar era: 111

Ejercicio 2

Realizar un programa que muestre por pantalla un triangulo equilátero con asteriscos. Solicitar al usuario el valor de N que será mayor de 0. Si no lo es, volver a solicitarlo.

Ejemplo: para un valor de 5, mostrará:

Ingrese el tamaño del triángulo: 10

```

      *
     ***
    *****
   ********
  *********
 *****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
```