

## Tarea Extra Unidad II

**Título de la actividad:** Tarea Extra 2

**Modalidad:** Individual

**Fecha de entrega:** lunes 10 de febrero a las 23:55 hrs

### INSTRUCCIONES

---

- Vamos a realizar un juego de adivinar si un número es mayor o menor.
- Vamos a jugar contra la computadora, por lo que vamos a necesitar que esta pueda crear un número al azar. Para ello puede hacer uso de la función `Math.random()` de JS.

El programa que debe realizar debe funcionar de la siguiente manera:

- La computadora debe generar un número al azar entre 1 y 9, no debe mostrar este número al jugador.
- Se le debe pedir al usuario que ingrese un número entre 3 y 6 . Puede asumir que el usuario va a ingresar solo números, no vamos a preocuparnos que el usuario ingrese, por ejemplo, su nombre.
- Debe validar que el usuario ingrese un número en el rango especificado. Es decir, si es menor a 1 o mayor a 9 debe pedir que el usuario ingrese nuevamente el número y no avanzar hasta que tenga un número válido.
- Se le debe pedir al usuario que adivine si el número que él ingresó es mayor, menor o igual al número que la computadora generó.
- Debe mostrar ambos números y el resultado de la adivinanza. Por ejemplo, la computadora genera el número 4. El usuario ingresa el número 5 y adivina que su número es mayor. Entonces debe mostrar un mensaje similar a este "La computadora eligió 4, usted eligió 5. Su elección es mayor ¡Ha adivinado!"
- En este punto se le pregunta al usuario si quiere jugar otra vez. Con las opciones SI y NO. Si elige SI, se reinicia el programa en el punto 1. Si elige NO, debe mostrar un mensaje con su nombre y número de carnet y terminar el programa.