

JAVASCRIPT: EJERCICIO ADIVINAR UN NÚMERO CON 3 OPORTUNIDADES

Desarrollar un programa que utilice las siguientes tecnologías web: Html5 y Javascript.

El objetivo es pedir por pantalla un número mediante un objeto del modelo DOM de html5 donde el usuario tecleará dicho número y a continuación el usuario pulsará un botón para adivinar el número. Lo primero que deberá realizar el programa es generar un número aleatorio (Random) entre 0 y 20, que será el número a adivinar. Si se adivina el número deberá mostrar un mensaje de enhorabuena y en caso contrario si no lo adivina le daremos 3 oportunidades y si no acierta que aparezca un mensaje de fallo. Además mostraremos el número aleatorio en una capa <div> para comprobar que funciona bien nuestra lógica. En definitiva las 6 opciones de validación son:

- Si tecleamos un carácter al no ser número que indique `No es un número!'`
- Si tecleamos un número mayor de 20 que indique `Ese número no está dentro del rango, inténtalo de nuevo`
- Si tecleamos en cada intento un número mayor al aleatorio que indique `No, prueba con un número más bajo.`
- Si tecleamos en cada intento un número menor al aleatorio que indique `No, prueba con un número más alto.`
- Si tecleamos el número correctoo que indique `Acertaste en x intentos.`
- Si fallamos 3 veces que indique `Has gastado los 3 intentos. Has perdido`

El aspecto que debe tener el programa es el siguiente:

Adivina un número del 1 al 20

número aleatorio random: 6

Número Adivina

En el caso de fallar:

Para acceder de forma rápida, coloca los marcadores aquí en la barra de marcadores

Adivina un número del 1 al 10

10 Adivinar

Esta página dice

Lo siento has fallado

El número era 1 Pulsa aceptar para volver a jugar

Aceptar

Si Aciertas:

Para acceder de forma rápida, coloca los marcadores aquí en la barra de marcadores

Adivina un número del 1 al 10

5 Adivinar

Esta página dice

Enhorabuena has acertado el número

Pulsa aceptar para volver a jugar

Aceptar