



# Actividad Práctica Integradora

## Lógica de programación

### Actividad 3

#### Objetivos

---

Mediante la realización de esta actividad, se podrán alcanzar los siguientes objetivos correspondientes a la materia:

- Comprender las características, partes y tipos de algoritmos, empleando la lógica proposicional en la construcción de procesos de solución.
- Construir algoritmos, utilizando estructuras algorítmicas y diferentes formas de representación en la solución de problemas.
- Aplicar métodos de ordenamiento, utilizando diferentes estructuras de manejo de datos en la construcción de soluciones.
- Diferenciar los conceptos básicos de programación, profundizando en la programación orientada a objetos en el modelamiento de soluciones.

#### Contexto

---

Nos acaban de contratar de una empresa para desarrollar un juego de adivinanzas de números. El juego debe tener las siguientes particularidades:

- Al inicio del juego, se debe solicitar al usuario que ingrese el rango de números para el juego y la cantidad de intentos máximos.
- El programa debe generar un número aleatorio dentro del rango ingresado por el usuario.
- El programa debe permitir al usuario la posibilidad de adivinar el número generado en la cantidad de intentos especificada.
- El programa debe indicar si el número ingresado por el usuario es mayor o menor que el número generado.
- El programa debe indicar al usuario cuántos intentos lleva y cuántos intentos le quedan.



# Actividad Práctica Integradora

- El programa debe permitir al usuario ingresar varios números para intentar adivinar el número generado, y guardarlos en un array.
- El programa debe verificar si el número ingresado ya fue ingresado anteriormente.
- El programa debe ordenar los números ingresados por el usuario de manera ascendente.
- El programa debe indicar al usuario los números que ya fueron ingresados ordenados.
- El juego debe terminar cuando el usuario adivina el número o se quedan sin intentos.

## Consigna

---

- El programa debe permitir al usuario ingresar varios números para intentar adivinar el número generado, y guardarlos en un array.
- El programa debe verificar si el número ingresado ya fue ingresado anteriormente y no contemplarlo como un intento.
- El programa debe indicar al usuario mediante una función los números que ya fueron ingresados. No se deben contemplar los números repetidos, es decir solo se contabilizan una vez.

## Entrega

---

¡Llegamos al final de la actividad de este módulo! Recordemos guardar las respuestas y luego subirlas haciendo clic en el botón "Enviar tarea".

Recordemos que es posible consultar las dudas con nuestros compañeros en el foro de la materia o con nuestro tutor.