

Java Standard Web Programming

Módulo 1 - Laboratorio

Para poder realizar este laboratorio, se recomienda...

- Revisar contenidos previos.
- Realizar los laboratorios anteriores.



Laboratorio 3

1. Realizar un programa que genere un **número aleatorio**, entre 1 y 10, y le pida al usuario que adivine el número, sin límite de intentos.
2. Realizar un programa que indique **usuario** y **contraseña** con un máximo de **3 intentos**. Si supera la cantidad de intentos con datos inválidos: mostrar un mensaje indicando que se ha bloqueado el usuario.



A continuación, encontrarás su resolución para que puedas verificar cómo te fue.



**¡Sigamos
trabajando!**