

Criar um programa que armazene um número aleatório de 0 à 100 e permita que o usuário tente acertar este número com no máximo 10 tentativas.

Após cada tentativa do usuário, imprimir na tela se o valor é > ou < que o valor digitado.

Adivinhacao.java

```
1 package controleExercicios;
2
3 import java.util.Random;
4 import java.util.Scanner;
5
6 public class Adivinhacao {
7
8     public static void main(String[] args) {
9         Scanner entrada = new Scanner(System.in);
10         int continuar, numeroSorteado, tentativas, numero;
11
12         do {
13             System.out.println("Sorteando número de 0 a 100...");
14             Random numeroAleatorio = new Random();
15             numeroSorteado = numeroAleatorio.nextInt(101);
16
17             System.out.println("O jogo começou!");
18             tentativas = 0;
19
20             do {
21                 tentativas++;
22                 System.out.printf("Tentativa %d: ", tentativas);
23                 numero = entrada.nextInt();
24
25                 if (numero > numeroSorteado) {
26                     System.out.printf("\n0 numero sorteado é menor que %d\n\n", numero);
27                 } else if (numero < numeroSorteado) {
28                     System.out.printf("\n0 numero sorteado é maior que %d\n\n", numero);
29                 } else {
30                     System.out.println("Parabéns, você acertou o número \"" + numero + "\"
31 em " + tentativas + " tentativas");
32                 }
33             } while (numero != numeroSorteado);
34
35             System.out.println("Digite 0 para sair ou qualquer outro número para continuar:
36 ");
37             continuar = entrada.nextInt();
38             } while (continuar != 0);
39
40         entrada.close();
41     }
42 }
43
```

