**MAYMEN**

El juego consiste en adivinar un número (generado aleatoriamente por el programa) entre 1 y 999. Cuando el jugador ingrese un número y este resulte ser incorrecto, el programa le dirá si el número secreto es mayor o menor y le mostrara un rango entre 2 números para que lo adivine. Si después de 10 intentos no logra descubrir cuál es el número, se le informara de su puntaje, siendo 1 intento 10 puntos, 2 intentos 9 puntos y así sucesivamente.

*Desarrollo del juego*

1. Establecer la cantidad de funciones a usarse
2. Creación de la función principal, con las variables primarias.
3. Creación de la función “juego”, donde se encuentra todo el código para generar un numero aleatorio, la cantidad de intentos y el cálculo del puntaje
4. Se crea las variables de “Limitemay” y “Limitemen”, para el cálculo del rango del número secreto, este se va achicando con cada intento.
5. Se hace un ciclo FOR para los intentos del jugador.
6. Compilación del programa para verificar si funciono correctamente.
7. Luego de verificar que el programa funciona, se crea una librería que contiene la función “juego” para un código más limpio y sencillo de entender.
8. Compilación final y prueba de funcionamiento del juego.