# Información complementaria sobre la práctica

A la hora de realizar la práctica me he dado cuenta de que si dentro del número de intentos permitidos se acierta el número en caso de ser impar y no se activa la opción “Igual” la función de calcular obtiene un número decimal (Imaginemos que hemos pensado en el 501 pero cuando la aplicación lo acierta hacemos uso la de las opciones mayor o menos).

Para dar una respuesta al jugador sobre el error – engaño he creado una página enganno.php que se lanza en el caso de que el resultado obtenido sea un tipo float, indicando que el número ha sido adivinado pero que no se ha sido convenientemente comunicada la finalización del juego.

En la siguiente imagen se aprecia el contenido de dicha página:

