Proyecto Final: Adivina el Número Computador adivina el número del usuario

Integrantes: Jhonatan Macancela

Curso: Lógica de programación

Profesor: [Nombre]

Fecha: 26 de Agosto del 2025

Objetivo del programa:

- Que el computador adivine el número que el usuario piensa.
- Aplicar la técnica de búsqueda binaria.
- · Reforzar conceptos de lógica, programación y algoritmos.

FUNCIONAMIENTO

- 1. El usuario piensa un número entre 1 y 100.
- 2. El computador hace suposiciones.
- 3. El usuario responde: "mayor", "menor" o "igual".
- 4. El proceso se repite hasta que el computador acierta.

ALGORITMO PRINCIPAL

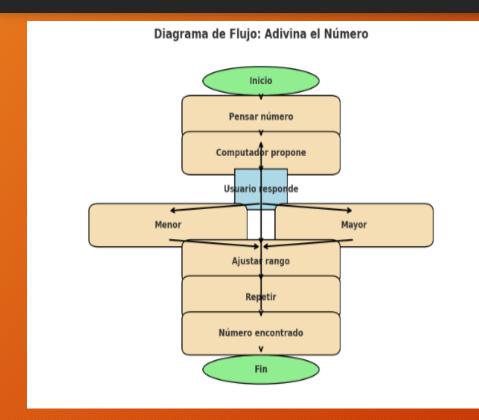
- Algoritmo: Búsqueda Binaria
- 1. Definir límite inferior y superior.
- 2. Calcular número en la mitad.
- 3. Preguntar al usuario si es mayor, menor o igual.
- 4. Ajustar los límites según la respuesta.
- 5. Repetir hasta encontrar el número.

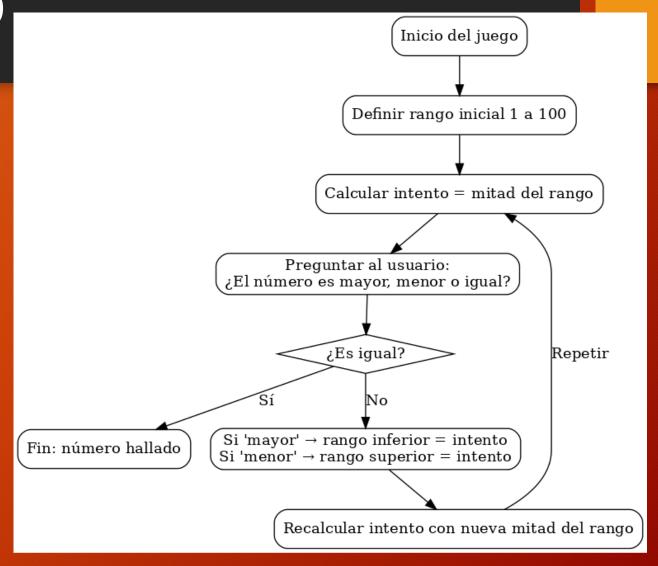
PSEUDOCÓDIGO

• Fin

```
limite_inferior ← 1
limite_superior ← 100
Repetir
intento ← (limite_inferior + limite_superior) / 2
Preguntar al usuario: ¿Es mayor, menor o igual?
Si respuesta = "mayor" entonces
limite_inferior ← intento + 1
Si respuesta = "menor" entonces
limite_superior ← intento - 1
Hasta que respuesta = "igual"
```

DIAGRAMA DE FLUJO





CÓDIGO PRINCIPAL

```
Ejemplo en Python:
limite_inferior = 1
limite_superior = 100
respuesta = ""
while respuesta != "igual":

intento = (limite_inferior + limite_superior) // 2
respuesta = input(f"¿Es {intento}? (mayor/menor/igual): ").lower()
if respuesta == "mayor":

limite_inferior = intento + 1
elif respuesta == "menor":

limite_superior = intento - 1
```

EJEMPLO DE EJECUCIÓN

- Usuario piensa: 37
- Computador propone: 50 → respuesta: menor
- Computador propone: 25 → respuesta: mayor
- Computador propone: 37 → respuesta: igual
- ¡El computador adivinó en 3 intentos!

CONCLUSIONES

- El programa aplica búsqueda binaria de forma eficiente.
- Refuerza conceptos de iteración, condicionales y lógica.
- Demuestra la interactividad entre usuario y computadora.
- Es un ejemplo práctico y didáctico de programación en Python.