

Tarea 001 – Javascript – Ejercicio Adivina

Los resultados de todas las tareas incorporarán, además del código fuente, los comentarios precisos y necesarios para su fácil comprensión. No escatimes esfuerzos en comentar el código, es una buena práctica para aprender, además de ser muy útil para modificaciones o reutilizaciones futuras.

Sería muy buena práctica añadir el título y el enunciado del ejercicio (como comentarios) al principio del código fuente.

Añade documentos en formato Word con capturas de la salida por pantalla (al ejecutar la página) si consideras que queda más clara la resolución del ejercicio.

Deberás entregar dos versiones del resultado:

1. **Un único documento en Word sin comprimir:** que contenga todas las líneas de código, y por orden, primero el código **html**, luego el código **css** y por último el código **js**. Este archivo servirá para que el profesor haga anotaciones y/o correcciones a los alumnos.
2. **Los archivos de código fuente:** en un único archivo, ya sea de extensión: **html**, **js**, o **css**. Si precisas entregar varios archivos, comprímelos en un único **zip**. (No admito rar).

El nombre del archivo entregado comenzará por tu nombre seguido por TareaXXX. Ejemplo: **federicoTarea014.zip**

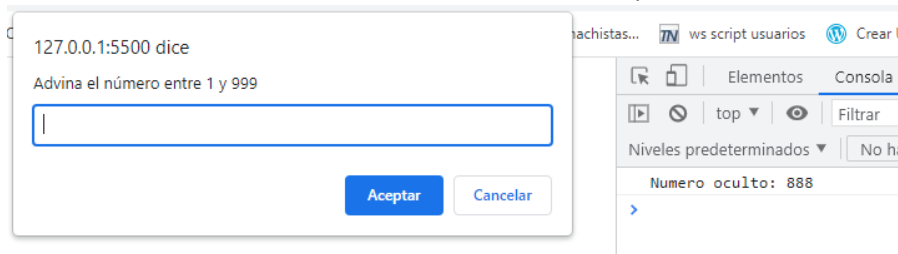
001 Juego para adivinar un número con window.prompt() y window.alert()

Enunciado:

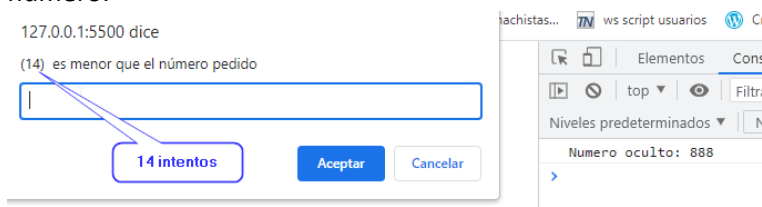
- Haz un programa para que el usuario juegue a adivinar un número.
- Obtén un número entero al azar (busca por internet cómo se hace).
- Ve pidiendo al usuario que introduzca un número. Si es el que busca, le dices que lo ha encontrado, y si no, le mostrarás si el número que busca es mayor o menor que el introducido.
- El juego acaba cuando el usuario encuentra el número o cuando pulsa en 'Cancelar' (en este caso le mostraremos un mensaje de que ha cancelado el juego).

Además, se pide:

- El número pedido estará comprendido entre dos constantes llamadas MAX y MIN
- El número oculto se mostrará en la consola desde el primer momento.



- El programa llevará la cuenta de los intentos que lleva el jugador y se mostrará en la página al pedir un nuevo número.



- Al finalizar, ya sea por cancelación o por acertar, se visualizará tanto en la página como en la consola el mensaje correspondiente junto al número de intentos y al número oculto.

