









Adivina Pierde cantidad apostada Intentos = 0 No Gana el 1.5x Generar Intentos == 4 –Sí**,**⊳ de lo número apostado aleatorio Mostrar Gana el instrucciones Intentos == 3 doble de lo apostado Mostrar que el Mostrar que el Pedir al número a número a Fin de Adivina usuario un adivinar es adivinar es número entre mayor menor 1 y 100 Gana 2.5x de Intentos == 2 lo apostado Número Número = Número > Número -Noaleatorio aleatorio Gana el triple Intentos == 1 de lo apostado

