

TAREA OBLIGATORIA



Programá
tu futuro



Municipalidad de
Tres de Febrero

OBJETIVO:

Crear un programa en el que el usuario debe adivinar un número secreto entre 1 y 10.
El número secreto estará definido dentro del código (por ejemplo, el número 5).
El programa debe permitir al usuario 3 intentos para adivinar el número.

REQUERIMIENTOS:

1. El programa debe mostrar un mensaje pidiendo al usuario que ingrese un número entre 1 y 10.
2. Luego de cada intento, si el número no es correcto:
 - Debe indicar que no acertó.
 - Informar cuántos intentos le quedan.
3. Si el número ingresado es correcto:
 - Mostrar un mensaje de felicitación indicando en qué intento adivinó.
 - Terminar el juego.
4. Si agota los 3 intentos sin adivinar:
 - Mostrar un mensaje indicando que perdió.

TIPS:

- Usar una constante para el número secreto.
- Usar otra constante para la cantidad máxima de intentos.
- Usar un bucle para controlar los intentos.
- Usar una bandera (boolean) para saber si el usuario ganó o no.



Entrada de datos

💡 Antes de empezar, elegir si se vas a trabajar en un archivo .html (con prompt) o en un archivo .js ejecutado con Node.js. Podés resolverlo como prefieras.

Opción A: Usar en navegador (HTML + JavaScript)

- Usar `prompt()` para pedir el número.
- Mostrar los resultados con `alert()` o `console.log()`.

Opción B: Usar en Node.js

- Usar el módulo 'prompt-sync' y para pedir el número por consola.
 - **Ver diap. 25 de la clase “fundamentos II”.**
- Mostrar los mensajes con `console.log()`.

