ENUNCIADO

**Adivina el Número**

El programa elige un número al azar entre 1 y 100. El jugador debe adivinarlo en la menor cantidad de intentos posible. El programa le da pistas diciendo si el número es más alto o más bajo después de cada intento.

REGLAS

**Reglas:**

1. El programa seleccionará un número secreto al azar entre 1 y 100.
2. El jugador debe intentar adivinar ese número ingresando sus respuestas una a una.
3. Después de cada intento, el programa dará una pista:
   * Si el número ingresado es **menor** que el número secreto, el programa dirá: *"Demasiado bajo"*.
   * Si el número ingresado es **mayor** que el número secreto, el programa dirá: *"Demasiado alto"*.
4. El jugador puede realizar tantos intentos como desee hasta encontrar el número correcto.
5. Cuando el jugador adivine el número, el programa dirá: *"¡Felicidades! Adivinaste el número en X intentos"*, y el juego terminará.
6. Si el jugador desea reiniciar el juego, deberá cerrar y volver a abrir el programa.

**Aclaraciones:**

* Solo se permite ingresar números enteros dentro del rango 1 a 100.
* Si se ingresa algo no válido (letras, símbolos, o números fuera de rango), el programa pedirá un nuevo intento sin penalización.

GUIA DE USO DEL SISTEMA

**Inicio del Juego**

1. Ejecuta el programa.
2. Al iniciar el programa, verás un mensaje de bienvenida con las instrucciones básicas.

**Durante el Juego**

1. **Ingresa un número**
   * Escribe un número entero entre 1 y 100 y presiona *Enter*.
   * Ejemplo: Si crees que el número secreto es 50, escribe 50 y presiona *Enter*.
2. **Recibe retroalimentación**
   * El programa te dirá si el número ingresado es:
     + *Demasiado bajo*: El número secreto es mayor que tu intento.
     + *Demasiado alto*: El número secreto es menor que tu intento.
   * Basándote en estas pistas, ajusta tu siguiente intento.
3. **Repite hasta ganar**
   * Continúa adivinando hasta encontrar el número correcto.
   * Una vez que adivines, el programa te felicitará y te dirá cuántos intentos realizaste.

**Errores y Validaciones**

1. **Entrada no válida**
   * Si ingresas algo que no sea un número entero (por ejemplo, texto o símbolos), el programa mostrará un mensaje como:  
     *"Por favor, ingresa un número válido."*
     + El juego no contará este intento.
2. **Rango fuera de límites**
   * Si ingresas un número menor a 1 o mayor a 100, el programa te pedirá un número dentro del rango permitido.

**Fin del Juego**

1. **Cuando ganas:**
   * El programa muestra un mensaje de victoria y el número de intentos realizados.
2. **Para jugar de nuevo:**
   * Reinicia el programa ejecutándolo otra vez.

RAZONAMIENTO DEL PROGRAMA

**Entrada:**

* Tipo de dato: Número entero ingresado por el usuario.

**Proceso:**

* Comparación del número ingresado con el número secreto (condicionales).
* Generación de pistas: "Demasiado bajo" o "Demasiado alto".
* Repetición hasta acertar (bucle).

**Salida: -** Tipo de dato: Texto (mensajes de retroalimentación y victoria).