

## Adivina Adivinador

*Contribución de Carlos Miguel Soto*

### Descripción del problema

Ariel tiene un número entero favorito  $F$  entre el 1 y el 10. Beto quiere adivinar el número favorito de Ariel. Cada vez que Beto intenta adivinar un número, Ariel le dice si ese número que adivinó Beto es menor, igual, o mayor al número favorito de Ariel.

Escribí un programa que le permita a Beto adivinar el número favorito de Ariel.

### Detalles de implementación

Debés implementar la función `int adivinar()`. Será llamada una sola vez, y debe hacer una serie de preguntas a Ariel hasta adivinar su número favorito. Una vez adivinado, deberás retornar el mismo.

Para hacer las preguntas, podés llamar a la función `string pregunta(int)`, que toma un entero y devuelve la string “menor” si es menor al número favorito de Ariel, “mayor” si es mayor al número favorito de Ariel, y “igual” si son iguales.

### Evaluador local

El evaluador local lee de la entrada estándar una primera línea con el entero  $F$ , el número favorito de Ariel.

El evaluador devuelve por la salida estándar el número retornado por `adivina`.

### Restricciones

- $1 \leq F \leq 10$ .

### Ejemplos

La siguiente secuencia de operaciones corresponde a una interacción de un programa correcto.

Entrada

5

El programa hace las siguientes preguntas:

```
pregunta(1) retorna "menor"
pregunta(7) retorna "mayor"
pregunta(4) retorna "menor"
pregunta(6) retorna "mayor"
```

En ese momento el programa ya sabe que el número favorito es 5, y devuelve 5.

### Puntuación

Habrán 10 casos de prueba, uno por cada número del 1 al 10. Cada uno de ellos vale 10 puntos.