

Construcción de un juego de adivinanzas con promesas

Vamos a desarrollar un juego de adivinanza bajo las siguientes premisas:

1. *Un usuario puede introducir un número.*
2. *El sistema elige un número aleatorio del 1 al 6.*
3. *Si el número de usuario es igual al número aleatorio, le damos al usuario 2 puntos.*
4. *Si el número de usuario es diferente al aleatorio, pero su diferencia es 1, se le da al usuario 1 punto. En caso contrario le damos al usuario 0 puntos.*
5. *El usuario puede jugar tanto como queramos.*

Nota: este juego lo podemos programar sin promesas, pero no es la base de la práctica.

Desarrollo:

- *Para las 5 premisas, vamos a crear dos funciones que retornan una promesa cada una. La primera de ellas será su valor en puntos si es resuelta correctamente y si es errónea, el correspondiente error. Por otro lado, la segunda retornará true/false, en función de si quiere continuar jugando o no*

El código podría ser, el del documento adjunto en el ejercicio.

- *Queda por tanto programar la parte de gestión de las promesas creadas para que funcione como hemos dicho.*

Se propone que realices dicha función denominada gestionJuego.

Finalmente, y entendido el código realizado con promesas, se pide pasar el mismo (código de la función gestionJuego), utilizando para ello async/await.