

Realice una un programa que muestre al usuario el siguiente menú:

Introduce un 1 si quieres que la máquina adivine el número

Introduce un 2 si quieres ser tú quien adivine el número

Si el usuario introduce un 1: Tendrás que hacer que el programa que adivine un número que haya pensado previamente el usuario entre el 1 y el 100. El programa mostrará por pantalla un número aleatorio entre 1 y 100 y el usuario le responderá si el número elegido por él es el correcto, o es mayor o menor. El programa tendrá tantas oportunidades como necesite, y cuando lo haya adivinado, se mostrarán el número total de los intentos que ha necesitado.

OJO:

- El programa siempre tendrá que intentar acertar a partir de un número aleatorio
- El programa tendrá que tener en cuenta si el usuario ha contestado si el número elegido es mayor o menor para el cálculo del número aleatorio

Si el usuario introduce un 2: Tendrás que hacer que el programa que elija un número aleatorio entre 1 y 100. Deberá pedir al usuario que elija un número y si no es el correcto le dirá si el número elegido es mayor o menor. El usuario tendrá tantas oportunidades como necesite. Cuando acierte, el programa le dará la enhorabuena y le mostrará el número de intentos que le han hecho falta al usuario para conseguir llegar a este número.

Una vez acabado cualquiera de estos procesos, se deberá preguntar al usuario si quiere volver a jugar, y en caso afirmativo volver a mostrar el menú inicial. En caso de que no el programa terminará.