

Dado el siguiente juego (guardarlo en un archivo llamado `adivina.py`):

```
import random
secreto = random.randint(0,50)
mensaje = 'Diga un n del 1 al 49: '

par = (secreto % 2) == 0

if par:
    print("El número es par")
else:
    print("El número es impar")

intentos = 0
MAX = 5

while int(input(mensaje)) != secreto:

    if intentos >= MAX:
        print("Perdiste")
        break
    else:
        intentos += 1
        print('No!')
else:
    print('Adivinaste!')
```

Modificar el programa para que use funciones:

- Crear una función para la pista de si el secreto es par o impar.
- Crear una función para el while principal del juego cuyo parámetro sea el valor máximo de intentos.
- Finalmente mover todo el código a una función `main()`. Importarla desde otro archivo y llamarla.