Preguntar al usuario si se trata de un número, vocal o consonante. Si dice que no, pasar seguir preguntando (hasta que se agoten los intentos). Si dice que si, pasar a la siguiente parte del juego.

Número: Preguntar por el número a adivinar. Si el ordenador responde con un número mayor decrementa hasta llegar a la respuesta correcta. En caso contrario, incrementa. Si se le agotan los intentos, pierde. Si acierta, gan

Si el usuario no responde con un número, se termina la partida.

Vocal: Preguntar por la vocal a adivinar. Si el ordenador no acierta, responder con otra vocal aleatoria. Si se le agotan los intentos, pierde. Si acierta, gana.

Si el usuario no responde con una vocal, se termina la partida.

Consonante Preguntar por la consonante a adivinar. Si el ordenador no acierta, responder con otra consonante aleatoria. Si se le agotan los intentos, pierde. Si acierta, gana.

Si el usuario no responde con una consonante, se termina la partida