1. Сгенерировать случайное число между 1 и 100.
2. Начать запись количества попыток игрока угадать число. Начать с 1.
3. Предоставить попытку угадать игроку загаданное число.
4. Как только попытка угадать была отправлена, сначала записать её где-нибудь, чтобы пользователь мог увидеть свои предыдущие попытки
5. Далее, проверить было ли это число верным.
6. Если число верное:
   1. Показать поздравительное сообщение.
   2. Оградить игрока от дальнейшей возможности ввода чисел (это испортит игру).
   3. Предоставить возможность для перезапуска игры.
7. Если число не верное и есть попытки:
   1. Сказать игроку, что он не угадал.
   2. Разрешить ему использовать ещё попытку.
   3. Повысить число попыток на 1.
8. Если число не верное и попыток нет:
   1. Сказать игроку, что игра окончена.
   2. Оградить игрока от дальнейшей возможности ввода чисел (это испортит игру).
   3. Предоставить возможность для перезапуска игры.
9. Во время перезапуска игры убедиться, что игровая логика и пользовательский интерфейс полностью сбросились на начальные значения и далее перейти обратно к пункту 1.