

Aula 11 – Desafio

Algoritmos e Lógica de Programação

Desafio

Faça um programa que joga contra um humano. O programa conta quantos palpites o jogador precisou até adivinhar um número inteiro sorteado entre 1 e 1000, inclusive. Cada vez que o jogador erra, o programa diz quantas tentativas já foram feitas e dá uma dica. A dica informa se o número chutado é maior ou menor que o número sorteado. O jogo vai estreitando o intervalo de números possíveis conforme as tentativas vão sendo feitas. O programa ainda imprime uma avaliação do desempenho do jogador segundo a tabela na próxima página:

Desafio

Tentativas	Avaliação
1 a 5	Excelente!
6 ou 7	Bom
8 a 12	Normal
13 ou 14	Ruim
15 ou mais	Trágico

Nota: Para se sortear um número em C você deve utilizar a função `rand()` da biblioteca `stdlib.h`. Para sortear um número entre 0 e 99 usamos: `x= rand() % 100;`

Desafio

Veja uma saída para o programa:

Tentativa: 1. Entre um número maior que 0 e menor que 1001: 150

Muito baixo.

Tentativa: 2. Entre um número maior que 150 e menor que 1001: 400

Muito baixo.

Tentativa: 3. Entre um número maior que 400 e menor que 1001: 600

Muito alto.

Tentativa: 4. Entre um número maior que 400 e menor que 600: 500

Muito alto.

Tentativa: 5. Entre um número maior que 400 e menor que 500: 435

Voce acertou o numero 435 em 5 tentativas.

Voce, como adivinhador, eh excelente!