

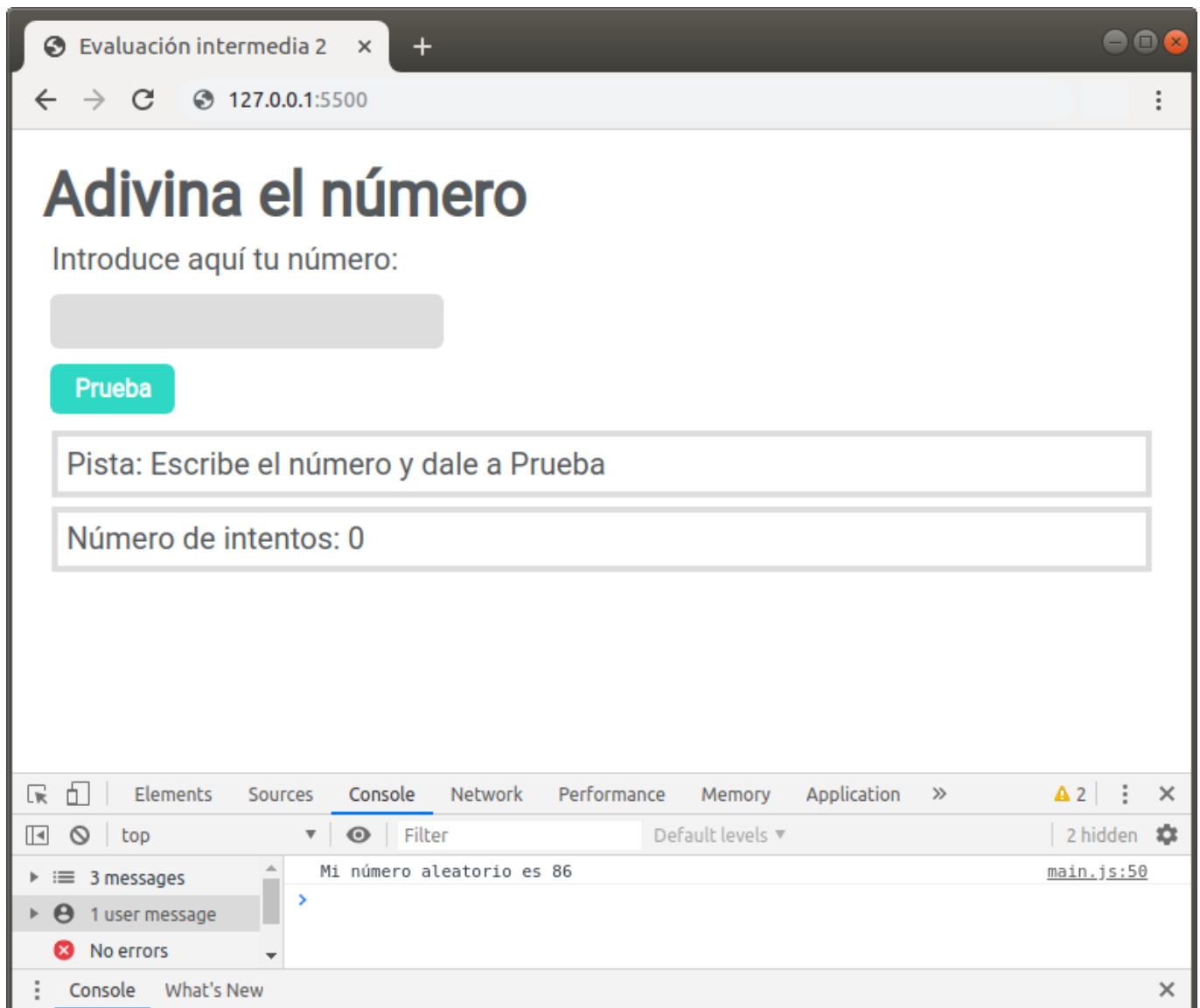
Módulo 2: Ejercicio de la mitad del módulo

El ejercicio consiste en desarrollar una página web con un juego de "Adivinar el número".

Antes de empezar, tenéis que crear un nuevo repositorio en GitHub desde la página de tu perfil. Pon como nombre del repositorio "modulo-2-advina-el-numero" (¡sin las comillas!). Una vez creado, clónalo en tu ordenador y, en la carpeta creada, empezarás a trabajar en el ejercicio.

No hace falta usar el Starter kit de Adalab.

El juego consiste en que la aplicación (el ordenador) genera un número al azar entre 1 y 100 y la jugadora (que es la usuaria) tiene que adivinarlo. El juego da pistas sobre si el número que prueba es demasiado alto o bajo, y va contabilizando el número de intentos. Hasta que al final la jugadora acierta el número. Si la jugadora quiere adivinar otro número, deberá volver a cargar la página.



- En la parte superior, la jugadora introduce un número y da al botón de **Prueba**.
- Debajo, en el apartado de **Pista** aparecen los siguientes textos:
 - Al arrancar la página: **Escribe el número y dale a Prueba**.

- Cuando la jugadora introduzca un número mayor que el aleatorio y pulse en Prueba: **Demasiado alto.**
- Cuando la jugadora introduzca un número menor que el aleatorio y pulse en Prueba: **Demasiado bajo.**
- Cuando la jugadora introduzca un número igual que el aleatorio y pulse en Prueba: **Has ganado campeona!!!**
- Cuando la jugadora no introduzca un número válido y pulse en Prueba: **El número debe estar entre 1 y 100.**
- En la parte inferior debe aparecer el número de veces que se ha pulsado el botón **Prueba**.

Pasos para realizar el juego

Para realizar una versión sencilla del juego tenemos que realizar las siguientes funcionalidades desde JavaScript:

1. Crear una maqueta mínima con el input, el botón, el espacio para pistas y el espacio para el contador de intentos.
2. Generar un número aleatorio con la ayuda de `Math.random` y `parseInt`. Podéis usar este código. Para ello copiad estas 3 líneas de código en vuestro fichero JS y **no las modifiquéis**:

```
function getRandomNumber(max) {  
  return parseInt(Math.random() * max);  
}
```

3. Mostrar en consola el número aleatorio generado para poder saber qué número se ha generado y poder hacer pruebas.
4. Al pulsar el botón de **Prueba**, acceder al contenido del input y mostrarlo en la consola.
5. Comparar el número que la jugadora ha escrito en el input con el número aleatorio, y pintar las pistas correspondientes en la pantalla.
6. Actualizar el contador de intentos cada vez que la jugadora pruebe.

¡A jugar!