

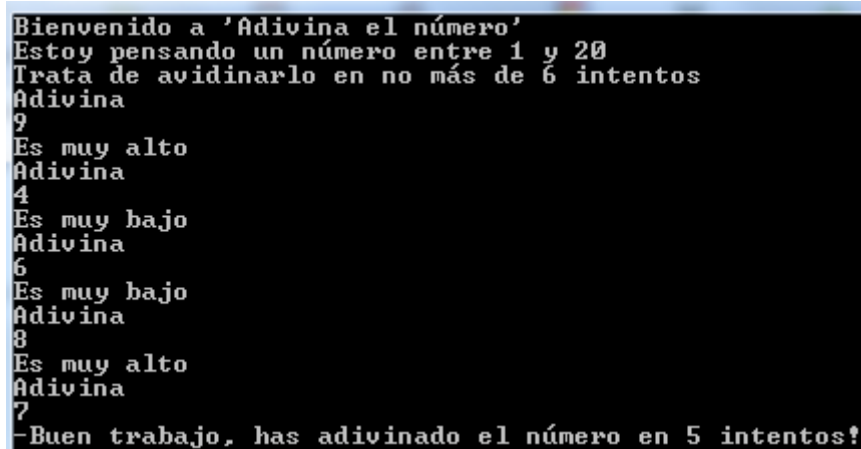
Un programa corto: Adivina el número

Los ejemplos que les he mostrado hasta ahora y los ejercicios que habéis hecho son útiles para introducir los conceptos básicos, pero veamos ahora todo lo que hemos aprendido **en un solo programa**. En este apartado, deberás desarrollar el juego “Adivina el número”.

El ordenador pensará un número del 1 al 20 y te pedirá que intentes adivinarlo. El ordenador te dirá en cada intento si es muy bajo o muy alto, y ganarás si adivinas el número en 6 intentos o menos.

Es un buen ejercicio para programar ya que usa números aleatorios, condicionales, bucles y recibe entradas del usuario en un programa muy corto. Repasarás como convertir valores a los distintos tipos de datos y por qué necesitas hacerlo.

Cuando ejecutes este programa la salida se debería ver así:



```
Bienvenido a 'Adivina el número'
Estoy pensando un número entre 1 y 20
Trata de adivinarlo en no más de 6 intentos
Adivina
9
Es muy alto
Adivina
4
Es muy bajo
Adivina
6
Es muy bajo
Adivina
8
Es muy alto
Adivina
7
-Buen trabajo, has adivinado el número en 5 intentos!
```
