

Adivina el número V1.0.

Se trata de escribir la primera versión del programa para jugar al juego *Adivina el número*

El ordenador *piensa* un número y el usuario debe adivinarlo.

El usuario introduce un número y si no es el correcto se le indica si el número a adivinar es más alto o más bajo.

El usuario dispone de un número de intentos limitado para adivinar el número.

El funcionamiento del programa es el siguiente:

1. Se pide al usuario que introduzca el número mayor que podemos adivinar. Por ejemplo, si se introduce aquí el número 3000 tendremos que adivinar un número entre 1 y 3000.
2. Se pide al usuario que introduzca el número máximo de intentos de que dispone para adivinar el número.
3. El programa obtiene un número al azar.
4. El usuario introduce un número y si no es el correcto se le indica si el número a adivinar es más alto o más bajo. Cuando se trate del último intento, se mostrará un mensaje indicándolo.
5. El juego termina cuando el usuario adivina el número o agota todos los intentos.
6. Se muestran las partidas jugadas, las ganadas y las pérdidas.
7. Se pregunta al usuario si quiere volver a jugar o no.
 - ⇒ Si la respuesta es negativa el programa termina.
 - ⇒ Si la respuesta es afirmativa se pregunta al usuario si quiere modificar los valores introducidos al principio: número mayor a adivinar y número máximo de intentos.
 - Si la respuesta a esta segunda pregunta es afirmativa se repite el proceso desde el punto 1.
 - Si la respuesta es negativa, se repite el proceso desde el punto 3.

Ejemplo de ejecución:

```
-----
ADIVINA EL NÚMERO
-----
Introduce número máximo a adivinar: 500
Introduce número máximo de intentos: 5
Adivina el número entre 1 y 500. Tienes 5 intentos

Intento 1: 250
Más alto

Intento 2: 350
Más alto

Intento 3: 450
Más alto

Intento 4: 475
Más alto

Último intento: 496
Más bajo

Has perdido!! El número era el 493

Partidas jugadas: 1 - Ganadas -> 0 Perdidas -> 1
```

```

Volver a jugar (S/N)? : S
Modificar la configuración del juego (S/N)? : S

-----
ADIVINA EL NÚMERO
-----
Introduce número máximo a adivinar: 200
Introduce número máximo de intentos: 10
Adivina el número entre 1 y 200. Tienes 10 intentos

Intento 1: 100
Más alto

Intento 2: 150
Más bajo

Intento 3: 125
Más alto

Intento 4: 135
Más bajo

Intento 5: 130
Más bajo

Intento 6: 128
Más alto

Intento 7: 129

Lo has acertado!!!

Partidas jugadas: 2 - Ganadas -> 1 Perdidass -> 1

Volver a jugar (S/N)? : S
Modificar la configuración del juego (S/N)? : N

-----
ADIVINA EL NÚMERO
-----
Adivina el número entre 1 y 200. Tienes 10 intentos

Intento 1: 100
Más alto

Intento 2: 150
Más bajo

Intento 3: 75

Lo has acertado!!!

Partidas jugadas: 3 - Ganadas -> 2 Perdidass -> 1

Volver a jugar (S/N)? : N
Fin de programa.

```

El programa debe funcionar como se muestra en el ejemplo.

Se valorará cualquier modificación del programa que suponga añadir alguna nueva funcionalidad.

Entrega:

Se debe entregar el proyecto completo en un archivo comprimido llamado *TuNombre_AdivinaElNumeroV1*



Práctica de entrega obligatoria