

Tarea 2: Hacer un juego en el cual la computadora elige un número al azar entre el 0 y el 100 (ver el ejemplo random). Luego yo tengo que adivinarlo. Ya que es poco probable que lo acierte en el primer intento, me tiene que dar la posibilidad de intentar aproximaciones sucesivas en las que me irá guiando si mi número es más chico o más grande que el elegido por la pc.

El juego finaliza al acertar, y luego del mensaje ganador, me debería decir: "Gracias por jugar" al final, y terminar el programa.