**Exercício 04 (guessing game):** Criar um programa que gera um número aleatório entre 0 e 100 e dá ao usuário 3 tentativas para que ele adivinhe qual é. Cada tentativa falha tem como resposta se o chute é maior ou menor que o número aleatório gerado.

**Solução:** arquivo *guessing\_game.c*

**Explicação:** O programa *guessing\_game.c* utiliza a função *rand* da biblioteca *stdlib* para gerar um número aleatório e a operação de módulo (*%*) para limitar o valor máximo obtido. Um loop com *while* é utilizado para implementar a funcionalidade de múltiplas tentativas. Duas novas funções são criadas além da *main*: *chute* e *feedback*. *feedback* diz ao usuário se ele acertou, errou por menos ou errou por mais. *chute* captura input do usuário, inquirindo ele de forma apropriada.

**Compilação:** *gcc guessing\_game.c*