



Ejercicio bucles y condicionales. Número aleatorio

Se trata de elaborar un programa que genere un número aleatorio entre 1 y 100. Para ello debemos importar el módulo **random** y utilizar la instrucción **random.randint(1,100)**. Esta instrucción genera un número entero entre 1 y 100.

A continuación, se le pide al usuario que introduzca un número por consola entre 1 y 100. Si el número introducido por el usuario es menor, se imprime en consola un mensaje indicando que el número aleatorio es mayor que el introducido por él. Si el número introducido por el usuario es mayor que el aleatorio, se imprime un mensaje indicando que el número aleatorio es menor que el introducido por él. Después de indicar si es mayor o menor, se vuelve a pedir al usuario que introduzca un número entre 1 y 100.

Se trata de averiguar cuál es el número aleatorio generado por el programa a base de ir aproximándonos intento tras intento, y hacerlo en el menor número de intentos posibles así que también debemos controlar cuántos intentos consume el usuario para adivinar el número aleatorio generado por el programa.

Cuando el usuario averigüe finalmente el número aleatorio, el programa imprimirá en consola "Correcto. Has utilizado..." y el nº de intentos consumidos

Posible solución en la siguiente página.







Posible solución:

¿Tu solución es diferente y el programa funciona bien? "En programación siempre hay varios caminos que llevan a Roma".