

Esercizio numeri casuali

Scrivi un programma che dati due numeri di due ipotetici giocatori:

- generi un numero casuale compreso tra 1 e 100 (zero escluso),
- verifichi se uno dei due giocatori ha azzeccato il numero casuale,
- e in caso contrario quale dei due si è avvicinato di più al numero.

Esempio:

Input: giocatore 1 = 5, giocatore 2 = 10

Output: Numero casuale generato = 7

"Nessuno dei due ha azzeccato il numero casuale, ma il giocatore 1 si è avvicinato di più!"

Consigli:

- Per generare un numero casuale utilizza la funzione javascript `Math.random()` che restituisce un intervallo compreso tra 0 e 1.
- Il valore ottenuto dovrà essere convertito per ottenere un valore valido per il tuo intervallo, in questo modo:
 - $(\text{Math.random()} * (\text{max} - \text{min}) + \text{min})$ ovvero, nel tuo caso:
 - $(\text{Math.random()} * (100 - 1) + 1)$
- Ricordati che il valore dovrà essere intero quindi dovrai arrondarlo usando `Math.floor()`



GRAZIE
Epicode