

## Problema

---

Escribe un programa que simule un juego de adivinanzas. El programa debe generar un número aleatorio entre 1 y 100, y el usuario deberá adivinarlo. El juego debe proporcionar pistas al usuario, indicándole si el número que ingresó es demasiado alto o demasiado bajo. El juego continuará hasta que el usuario adivine el número correcto.

## Requisitos del programa

---

El programa debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Utiliza la función `prompt()` para que el usuario ingrese su intento de adivinanza.
- Utiliza la función `alert()` para mostrar pistas al usuario sobre si su número es demasiado alto o demasiado bajo.
- Utiliza bucles y estructuras de control para repetir el juego hasta que el usuario adivine el número correcto.
- Utiliza variables para almacenar el número aleatorio generado y el número de intentos del usuario.
- Utiliza una función para validar la entrada del usuario y asegurarte de que solo ingrese números válidos.

## Estructura básica del programa

---

```
// Generar un número aleatorio entre 1 y 100
const numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() * 100) + 1;
let intentos = 0;

// Función para validar la entrada del usuario
function validarEntrada(numero) {
  // Implementa las validaciones necesarias aquí
}

// Juego de adivinanzas
while (true) {
  // Obtener la entrada del usuario
  const intento = prompt("Adivina el número (entre 1 y 100):");

  // Validar la entrada del usuario
  if (!validarEntrada(intento)) {
    alert("Entrada inválida. Inténtalo de nuevo.");
    continue;
  }

  // Incrementar el número de intentos
  intentos++;

  // Comparar el número ingresado con el número aleatorio
  if (intento > numeroAleatorio) {
    alert("Demasiado alto. Inténtalo de nuevo.");
  } else if (intento < numeroAleatorio) {
    alert("Demasiado bajo. Inténtalo de nuevo.");
  } else {
    alert(`¡Felicitaciones! Adivinaste el número en ${intentos} intentos.`);
    break;
  }
}
```