Atividades referentes à aula 06

Crie um programa que permita ao usuário jogar um jogo de adivinhação. O programa gerará um número aleatório entre 1 e 100, e o usuário terá que adivinhar esse número. O programa fornecerá dicas ao usuário, indicando se o número correto é maior ou menor do que a tentativa atual. O jogo continuará até que o usuário adivinhe corretamente o número. No final, o programa exibirá quantas tentativas foram necessárias para acertar.

Para gerar um número aleatório use a seguinte função:

int x = rand() % 100;

resposta

#include <stdio.h>

int main(){

    int num, i = 0;

    int x = rand() % 100;

    printf("Adivinhe o numero do computador de 1 a 100:\n ");

    do

    {

        printf("Qual e o numero: ");

        scanf("%d", &num);

        i++;

        if (num > x)

        {

            printf("Talvez deva tentar um numero menor\n");

        } else if (num < x)

        {

            printf("Talvez deva tentar um numero maior\n");

        } else {

            printf("Parabens! Voce acertor %d em %d tentativas.\n", num, i);

        }

    } while (num != x);

    return 0;

}