

PROYECTO FINAL

CARRERA: ING. EN CIBERSEGURIDAD

NIVEL: PRIMER SEMESTRE

ESTUDIANTE: HENRY CAMPAÑA

JUEGO DE ADIVINA EL NUMERO

La idea es que la computadora elija un número al azar dentro de un rango predeterminado (por ejemplo, entre 1 y 10) y el jugador intente adivinarlo. La computadora proporcionará pistas después de cada intento, indicando si el número secreto es mayor o menor que la suposición del jugador.

PROGRAMACION

Henry-Campana > Juegofor.py > ...

```
1  import random
2  numero=random.randint(1, 10)
3  intentos=4
4  for i in range(intentos):
5      intento=int(input("Bienvenido, adivina el numero:"))
6      if intento<numero:
7          print("El numero es mayor")
8      elif intento>numero:
9          print("El numero es menor")
10     else:
11         print("Adivinaste")
12         break
13 else:
14     print(f"Incorrecto, el numero era {numero}")
```

RESULTADO

```
PS C:\Users\PC\Desktop\UIDE\LOGICA DE PROGRAMACION\EXERCISE> & C:/
Users/PC/AppData/Local/Microsoft/WindowsApps/python3.11.exe "c:/Us
ers/PC/Desktop/UIDE/LOGICA DE PROGRAMACION/EXERCISE/Henry-Campana/
Juegofor.py"
Bienvenido, adivina el numero:5
El numero es menor
Bienvenido, adivina el numero:4
Adivinaste
```



GRACIAS