

Crea un proyecto llamado EjercicioAcertarNumero, ¡nuestro primer juego!

El programa elegirá al azar un número entero entre 0 y 100.

Cuando lo tenga, pedirá al usuario valores e irá dándole pistas (el número es mayor o es menor que el pensado) hasta que, o bien el usuario acierte o se aburra, para lo que le preguntaremos si quiere volver a intentarlo cada vez que falle.