



LENGUAJE C

PROF. YULITH VANESSA ALTAMIRANO FLORES

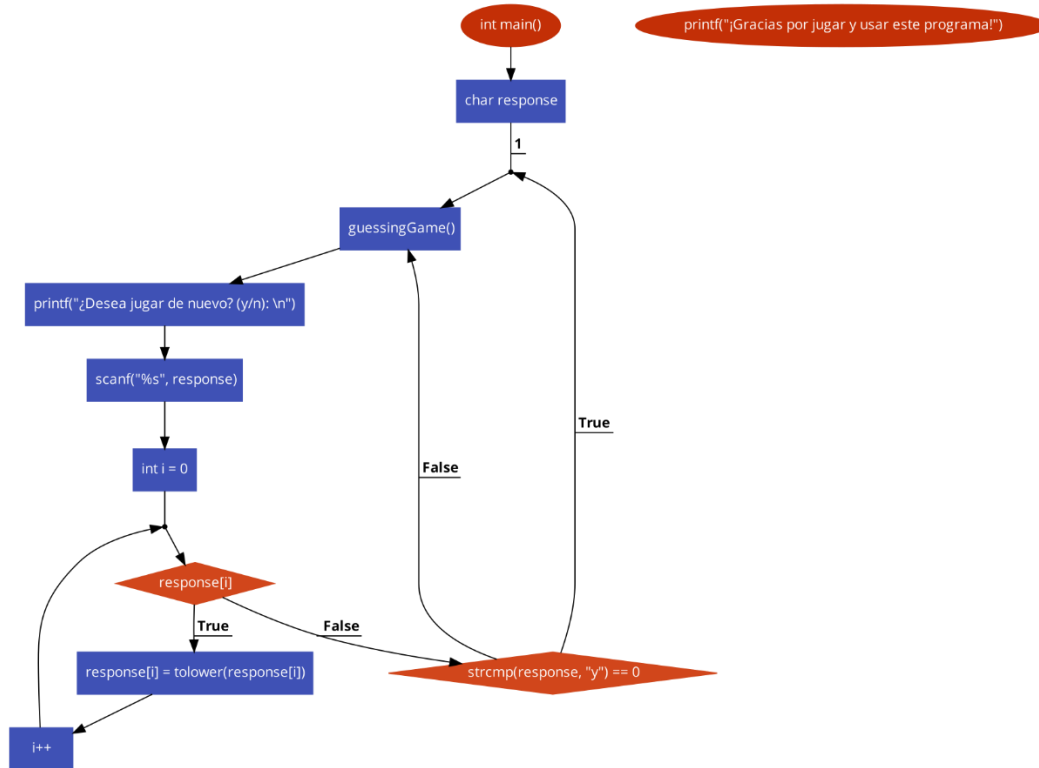
REPORTE DE PRACTICA
JUEGO DE ADIVINANZA CON ETIQUETAS Y "GOTO"

KEVIN ALEJANDRO GONZALEZ TORRES
GRUPO 932

FUNCIÓN MENÚ()

{

```
17 int main()
18 {
19     char response[1];
20     start:
21     do
22     {
23         guessingGame();
24         printf("¿Desea jugar de nuevo? (y/n): \n");
25         scanf("%s", response);
26
27         for (int i = 0; response[i]; i++)
28         {
29             response[i] = tolower(response[i]);
30         }
31     } while (strcmp(response, "y") == 0);
32     goto start;
33     printf("¡Gracias por jugar y usar este programa!");
34 }
```



}

FUNCION NO_BINARIOS()

{

```
36 void guessingGame()
37 {
38     int random_num, correct_num;
39     srand(time(NULL));
40     random_num = rand() % 101 + 1;
41
42     printf("Numero aleatorio generado\n;Trata de adivinar el numero!\n\n");
43     int i = 0;
44     while (correct_num != random_num)
45     {
46         printf("Numero: ");
47         scanf("%i", &correct_num);
48
49         if (correct_num > random_num)
50         {
51             printf("¡Mas bajo!\n");
52         }
53         else if (correct_num < random_num)
54         {
55             printf("¡Mas alto!\n");
56         }
57         else
58         {
59             printf("¡Numero correcto, el numero era: %i\n", random_num);
60             printf("El numero de intentos fue: %i\n", i);
61         }
62         i++;
63     }
64 }
```

