

## PRÁCTICA 6 EVA 1: Adivina, adivina

Hacer una aplicación web que implemente un juego para encontrar un número aleatorio.

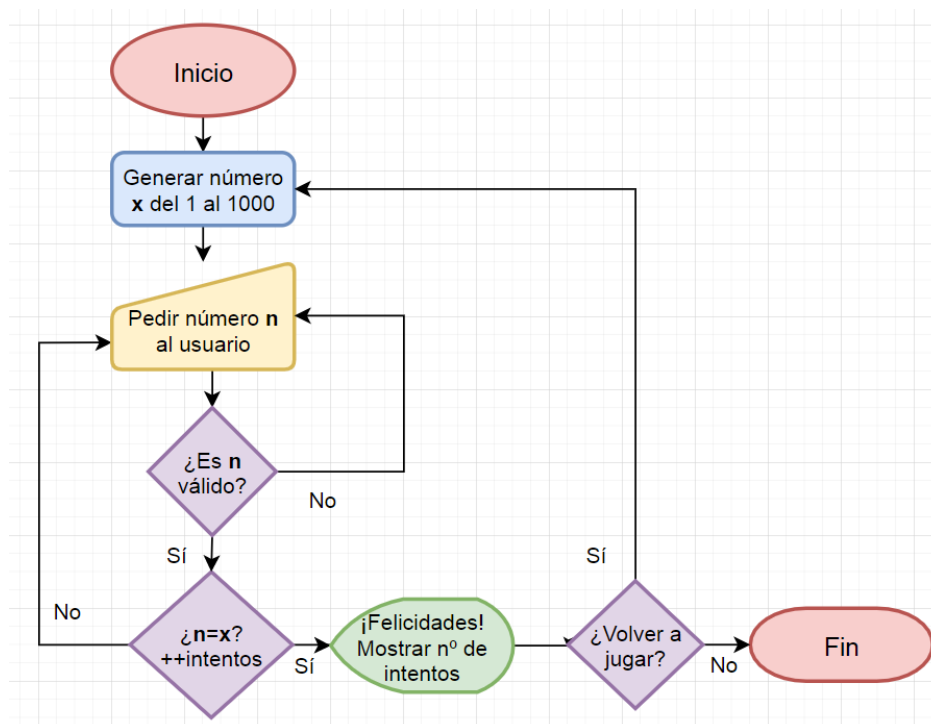
### A tener en cuenta:

- El resultado se mostrará usando el método `document.write()`
- Debido al tamaño del código se requerirá un fichero JavaScript externo.

### Funcionamiento:

- ✓ La página calculará un número del 1 al 1000.
- ✓ Luego pedirá al usuario que adivine el número.
  - Volverá a preguntar si el dato introducido es erróneo. Esto sucederá si:
    - El usuario escribe algo que no es un número
    - El número es menor que 0.
    - El número es mayor que 1000.
  - Si se cancela cualquier cuadro el juego termina indicando que se canceló el juego.
- ✓ Si el número escrito por el usuario es correcto, se indica que se acertó y finalizaremos el juego indicando el número de intentos.
- ✓ Si no, se indicará si el número buscado es menor o mayor al mismo tiempo que volvemos a preguntar al usuario cuál es. Todo esto en el mismo cuadro de diálogo.
- ✓ Se permite volver a jugar al usuario mediante un cuadro de confirmación.

### Diagrama de flujo



**Salida:**

- ✓ Tanto si se cancela como si se gana el juego, el sistema lo comunicará en la página web.

**Entrega:**

Envíalo al profesor como `<Nombre y apellidos>_PRACTICA6EVA1`.