

Adivina número

Se quiere implementar el juego de adivinar un número entre 0..99 y dar pistas (mensaje por pantalla) si es demasiado grande o demasiado pequeño. El juego termina cuando se acierta.

Para será necesario incluir las siguientes instrucciones

```
01: #include<iostream>
02: #include<ctime>
03: #include<cstdlib>
04: using namespace std;
05: int main()
06: {
07:     const int MAX=100;
08:         //... declaracion de variables
09:     srand(time(0)); // inicializacion generador, solo 1 vez
10:     incognita = rand()%MAX; // asi se genera un numero
11:
12: }
```

Adivina o fin

Se quiere implementar el juego de adivinar un número entre 1..100 y dar pistas (mensaje por pantalla) si es demasiado grande o demasiado pequeño. El juego termina cuando se acierta o cuando se desea abandonar, valor de -1.

Para será necesario incluir las siguientes instrucciones

```
01: #include<iostream>
02: #include<ctime>
03: #include<cstdlib>
04: using namespace std;
05: int main()
06: {
07:     const int MAX=100; const int MIN=1;
08:     //... declaracion de variables
09:     srand(time(0)); // inicializacion generador, solo 1 vez
10:     incognita = rand()%MAX+MIN; // 1..100
11:
```