

Desafío Semanal

Materia:
Programación I

Clase 01

Desafío Semanal



*¡Si ya visualizaste la hoja de ruta, la video clase
y el material complementario, estás en condiciones
de hacer este desafío!*

¿Estás listo/a? ¡A comenzar!



El desafío de esta semana:
Programar un juego de adivinanzas

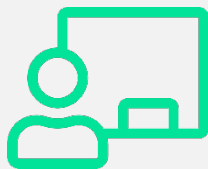
Actividad a realizar:

Crear un juego de adivinanzas en el cual el programa elige un número aleatorio y el jugador debe adivinar ese número. El juego proporcionará pistas sobre si el número a adivinar es mayor o menor que el intento actual del jugador

Instrucciones:

- 1. El programa debe elegir un número aleatorio entre 1 y 100 y almacenarlo en una variable.**
- 2. El jugador tiene un número limitado de intentos (por ejemplo, 5 intentos) para adivinar el número correcto.**
- 3. En cada intento del jugador, el programa debe mostrar un mensaje como este: "Intento X: Ingrese un número".**
- 4. Después de cada intento, el programa debe proporcionar una pista, diciendo si el número correcto es mayor, menor o si el jugador ha adivinado correctamente.**
- 5. Una vez que el jugador adivine correctamente el número o se queden sin intentos, el juego debe terminar y mostrar un mensaje con el número correcto y el número de intentos que tomó al jugador.**

USAR LOS ARCHIVOS PREPARADOS PARA EL DESAFÍO, QUE CONTIENEN LA ESTRUCTURA HTML Y JS BÁSICA.



Una vez finalizado el desafío podrás subirlo al espacio de tareas. Ante cualquier duda contactá a tu docente desde el aula virtual.
¡Te esperamos en la clase en vivo por Meet!