



Ejercicio. Cálculo número aleatorio. Vídeo 30

Ejercicio:

En este ejercicio se trata de adivinar en el menor número de intentos posibles un número entero aleatorio entre 1 y 100 generado por el programa.

Al ejecutar el programa, este generará un número aleatorio entre 1 y 100 que el usuario no sabrá. A continuación, el programa pedirá la introducción de un número entero entre 1 y 100 por consola.

Si el número introducido por el usuario es mayor que el número aleatorio generado por el programa, saldrá un mensaje por consola indicando que el número es menor.

Si el número introducido por el usuario es menor que el número aleatorio generado por el programa, saldrá un mensaje por consola indicando que el número es mayor.

El proceso se repetirá indefinidamente hasta que averigüemos cuál es el número generado aleatoriamente por el programa.

Una vez acertado, debe imprimir en consola un mensaje de "Correcto!" e indicar el nº de intentos consumidos para acertar con el número aleatorio.

SOLUCIÓN

Una de las posibles soluciones se muestra en la imagen a continuación:

```
import java.util.*;
public class Adivina_Numero {

    public static void main(String[] args) {
        // TODO Auto-generated method stub

        int aleatorio=(int) (Math.random()*100);

        Scanner entrada=new Scanner(System.in);

        int numero=0;

        int intentos=0;

        while(numero!=aleatorio){
            intentos++;
            System.out.println("Introduce un número, por favor");

            numero=entrada.nextInt();

            if(aleatorio<numero){

                System.out.println("Más bajo");
            }

            else if(aleatorio>numero){

                System.out.println("Más alto");
            }

        }
        System.out.println("Correcto. Lo has conseguido en " + intentos + " intentos");
    }
}
```