Gonzalo Nieto 14/02/2024

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <time.h>

#include <stdbool.h>

int main() {

int numeroUsuario, numeroAleatorio, intentos = 0;

bool seguir = true;

// Inicializar la semilla para la generación de números aleatorios

srand(time(NULL));

// Generar un número aleatorio entre 1 y 100

numeroAleatorio = rand() % 91 + 10; // Genera un número entre 10 y 100

printf("¡Bienvenido al juego de adivinar un número!\n");

/\*printf("Introduce un número entero entre 10 y 100: ");

scanf("%d", &numeroUsuario);\*/

//Verificar que el número esté dentro del rango

/\*if (numeroUsuario < 10 || numeroUsuario > 100) {

printf("El número debe estar entre 10 y 100. Intenta de nuevo.\n");

return 1; // Terminar el programa con error

}\*/

// Comenzar el juego

while (seguir) {

intentos++;

printf("Intento %d: Introduce tu apuesta entre 10 y 100:", intentos);

scanf("%d", &numeroUsuario);

while (numeroUsuario < 10 || numeroUsuario > 100){

printf("El número debe estar entre 10 y 100. Intenta de nuevo.\n");

printf("Intento %d: Introduce tu apuesta entre 10 y 100:", intentos);

scanf("%d", &numeroUsuario);

}

// Verificar si el usuario ha adivinado el número

if (numeroUsuario == numeroAleatorio) {

printf("¡Felicidades! Has adivinado el numero en %d intentos.\n", intentos);

seguir=false;

}

// Verificar si el usuario se ha quedado sin intentos

else if (intentos == 10) {

printf("Has agotado tus intentos. El numero era %d.\n", numeroAleatorio);

seguir=false;

}

// Comparar el número introducido con el número aleatorio y dar una pista

else if (numeroUsuario < numeroAleatorio) {

printf("El numero que buscas es mayor.\n");

} else {

printf("El numero que buscas es menor.\n");

}

}

return 0;

}