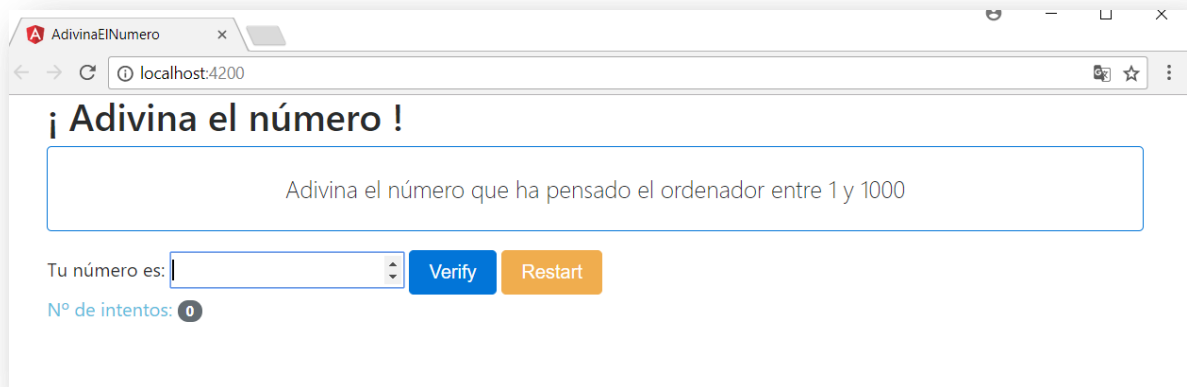


EJERCICIO 2

Crea un componente que adivine un número secreto aleatorio que ha pensado el ordenador de entre 1 y 1000.

El diseño usando BootStrap será algo como esto:

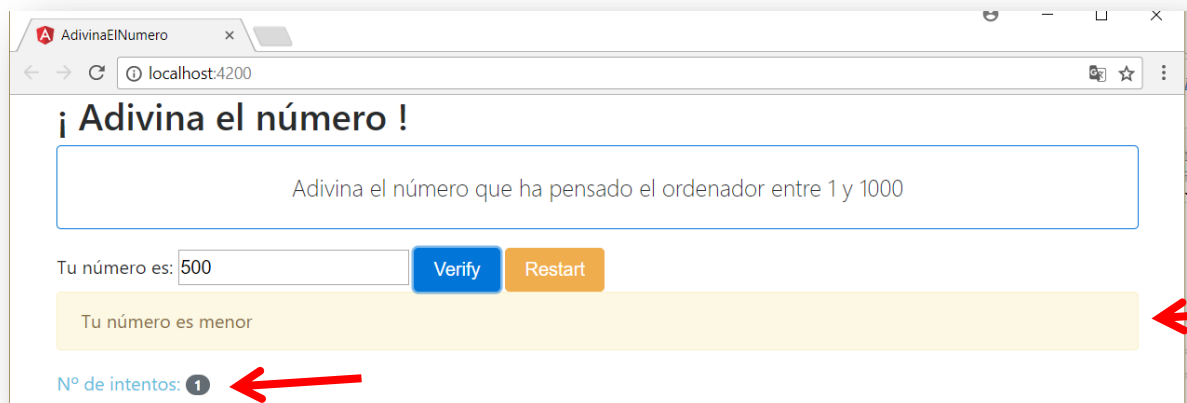


The screenshot shows a web browser window with the title 'AdivinaElNumero'. The address bar shows 'localhost:4200'. The main heading is '¡ Adivina el número !'. Below it is a large text input field with the placeholder text 'Adivina el número que ha pensado el ordenador entre 1 y 1000'. Underneath the input field, there is a label 'Tu número es:' followed by a smaller input field. To the right of this smaller input field are two buttons: 'Verify' (blue) and 'Restart' (orange). Below these elements, there is a label 'Nº de intentos:' followed by a counter showing '0'.

Cuando introduzcáis un número y pulséis el botón “Verify”:

- os informará de si vuestro número es mayor o menor que el que pensó el ordenador
- incrementará el contador del número de intentos

Veréis algo como:



This screenshot shows the same web application interface as the previous one, but after a user has entered the number '500' and clicked the 'Verify' button. The 'Tu número es:' input field now contains '500'. A yellow feedback message box has appeared below the input field, displaying the text 'Tu número es menor'. The 'Nº de intentos:' counter has increased from '0' to '1'. Two red arrows point to the feedback message box and the counter, respectively.

AYUDA:

- Para generar un aleatorio, podéis usar:

```
Math.round(Math.random() * (max-min) + min);
```