// ----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

//Punto 2

{Se propone simular un juego que consiste en contar la cantidad de veces

que se “adivina” la tirada de un dado. Para eso el programa deberá leer un

valor por teclado, luego generar al azar un número de 1 a 6 y ver si ambos

valores coinciden. El juego continúa leyendo un nuevo número por teclado

y generando uno nuevo al azar, hasta ingresar por teclado el valor 0 (cero).

Al finalizar con el juego se debe imprimir la cantidad de intentos realizados

y la cantidad de números “adivinados”.

program programajuego;

var

valor,num,acierto,intentos:integer;

begin

writeln('Escriba valor');

readln(valor);

acierto:=0;

intentos:=0;

while valor<>0 do

begin

randomize;

num:=random(6)+1;

if num=valor then

acierto:=acierto+1;

intentos:=intentos+1;

writeln('Escriba valor');

readln(valor);

end;

writeln('Se hicieron ', intentos,' se tuvieron ', acierto ,' aciertos ');

end.

}