

## Desafío 3: Adivina el número

### Requisitos técnicos:

- **Operadores lógicos.**
- **Operadores de comparación.**
- **Control de flujo - Condicionales.**
- **Control de Flujo - Repetitivas.**

Vamos a crear un juego completamente funcional.

Para ello el programa debe:

- Pedir al usuario que ingrese su nombre.
- Informarle que el número a adivinar está entre 1 y 100, y que tiene 8 intentos para adivinarlo.
- Generar aleatoriamente un número entero entre 1 y 100.

tip 1: importar de la biblioteca random la función randint (Tu profe te explicará en clase cómo hacerlo)

- Informarle al usuario cuántos intentos le quedan y solicitarle que ingrese un número.

El "número" ingresado por el usuario puede:

- No ser un número entero, en éste caso avisarle que no es un número entero el que ingresó.

tip 2: con el método isdigit() puedes saber si es posible convertir a entero

- Ser menor al que tiene que adivinar, en éste caso informarle que el número a adivinar es mayor.
- Ser mayor al que tiene que adivinar, en éste caso informarle que el número a adivinar es menor.
- Igual al que tiene que adivinar, en éste caso informarle que ha ganado y decirle en cuál intento lo adivinó.

- Si el usuario no ingresa un número entero no debes descontarle un intento, en los demás casos si debes descontarle un intento.
- En cada intento debes informarle al usuario los intentos que le quedan disponibles y solicitarle que ingrese otro número.
- Si el usuario no acierta en los 8 intentos, debes informarle que se agotaron los intentos y cuál era el número que tenía que adivinar.