

Es necesario tener en cuenta a la hora de crear **programas** y presentar las prácticas las siguientes apartados:

- **Correcta ejecución y eficiencia,**
- **Estructuración , estilo de código, indentado y comentarios,**
- **Presentar un fichero de consideraciones o aclaraciones de funcionamiento de la aplicación y el esquema de la utilidad y enlace de los métodos**

### **Práctica: Juego adivinar un número**

El programa indicará al jugador si esta muy cerca, cerca, ó lejos según la distancia a el número a adivinar.

Se jugará mientras no acierte o tenga intentos.

#### **Realizar las versiones siguientes:**

a) Dos jugadores. Un jugador introduce un **número** entre 1 y 100 y el otro tiene 5 intentos para adivinarlo.

b) Jugar contra la máquina:

El programa genera un **Nº aleatorio** entero entre 1 y 100 y un jugador tiene 5 intentos para adivinarlo. .

c) **Nº aleatorio** entre dos valores, el jugador indica:

el rango de datos para el numero a adivinar y nº de intentos

**NOTA:** siempre se tendrán en cuenta las mejoras realizadas al planteamiento.