

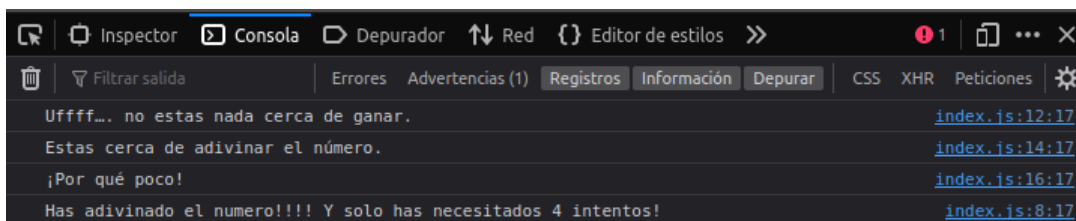
DWEC01 - Tarea 03

ENUNCIADO DE LA TAREA:

El equipo de “senior developers” quiere jugar a un juego... o más bien que tú se lo hagas. Se trata de intentar adivinar un número en concreto (entre el 0 y el 100) y se nos irán dando pistas de si estamos muy lejos de aceptarlo o no.

Las directrices que te han dado los “senior developers” son:

- El juego sólo terminará cuando se acierte el número o se introduzca la palabra “SALIR”.
- El número a adivinar estará “hardcodeado” desde el principio y estará definido en un script interno.
- Si se introduce un número que no esté en el rango especificado, se logueara el error en la consola y no se sumará como intento incorrecto.
- Si se introduce un valor que no sea numérico y no sea el comando especial para finalizar, se logueara el error en la consola y no se sumará como intento incorrecto.
- Cuando se introduzca un valor correcto nos avisara si hemos acertado o no:
 - En caso de acertar mostrará un mensaje de haber ganado, además, nos mostrará el número de intentos que hemos realizado.
 - En caso de no acertar nos dará pistas en función de lo alejados que estemos del número:
 - Si hemos fallado por menos de 5 (sin importar si es por arriba o por abajo), nos avisará con “¡Por qué poco!”
 - Si hemos fallado por menos de 15 (sin importar si es por arriba o por abajo), nos avisará con “Estas cerca de adivinar el número”
 - Si hemos fallado por menos de 30 (sin importar si es por arriba o por abajo), nos avisará con “Uffff... no estas nada cerca de ganar.”
 - Si hemos fallado por 30 o más (sin importar si es por arriba o por abajo), nos avisará con “Mejor dedícate a otra cosa.”



```
Uffff... no estas nada cerca de ganar. index.js:12:17
Estas cerca de adivinar el número. index.js:14:17
¡Por qué poco! index.js:16:17
Has adivinado el numero!!!! Y solo has necesitados 4 intentos! index.js:8:17
```

- Añade comentarios para que aclaren que se hace en el código.

ACLARACIONES SOBRE LA ENTREGA DE LA TAREA:

- Para la entrega de esta tarea comprime todos los documentos que forman el proyecto (*.html, *.js, ...) en un solo fichero. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_DWEC01_Tarea03

- Criterios de evaluación relacionados con la tarea:

RA-1	CE	e) Se han verificado los mecanismos de integración de los lenguajes de marcas con los lenguajes de programación de clientes Web.
RA-2	CE	a) Se ha seleccionado un lenguaje de programación de clientes web en función de sus posibilidades.
	CE	b) Se han utilizado los distintos tipos de variables y operadores disponibles en el lenguaje.
	CE	c) Se han identificado los ámbitos de utilización de las variables.
	CE	d) Se han reconocido y comprobado las peculiaridades del lenguaje respecto a las conversiones entre distintos tipos de datos.
	CE	e) Se han utilizado mecanismos de decisión en la creación de bloques de sentencias.
	CE	f) Se han utilizado bucles y se ha verificado su funcionamiento.
	CE	g) Se han añadido comentarios al código.
	CE	h) Se han utilizado herramientas y entornos para facilitar la programación, prueba y depuración del código.