



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE INGENIERIA, ARQUITECTURA Y DISEÑO

INGENIERIA EN SOFTWARE Y TECNOLOGIAS EMERGENTES

GRUPO: 932

MATERIA: Lenguaje C

MAESTRA: Yulith Vanessa Altamirano Flores

TITULO:
Práctica 3. Juego de Adivinanza con Etiquetas y “goto”

ALUMNA: Teresa Rivas Gómez

MATRICULA: 372565

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

int main ()
{
    srand(time(0));
    int numeroAleatorio = rand() % 100 + 1;
    int intento, intentosRealizados = 0;
    int opcion;

    inicio:
        printf("BIENVENIDO!\n");
        printf("Al juego de adivinar el numero\n");
        printf("REGLAS:\n");
        printf("1.- Ingresar un numero entero del 1 al 100.\n");
        printf("2.- Seguir las indicaciones del programa si el numero es mas bajo o mas alto.\n");

    adivinanza:
        printf("Ingrese un numero: ");
        scanf("%d", &intento);

        intentosRealizados++;
        if (intento > numeroAleatorio) {
            printf("Demasiado alto\n");
            goto adivinanza;
        } else if (intento < numeroAleatorio) {
            printf("Demasiado bajo\n");
            goto adivinanza;
        } else {
            printf("¡Felicidades! Adivinaste el numero %d en %d intentos.\n", numeroAleatorio,
            intentosRealizados);
        }

    reinicio:
        printf("¿Desea seguir jugando?\n");
        printf("1. SI\n");
        printf("2. NO\n");
        scanf("%d", &opcion);

        switch(opcion) {
            case 1:
                printf("Reiniciaste el juego\n");
                goto inicio;
            case 2:
                printf("Gracias por jugar\n");
                break;
            default:
                printf("Opcion no valida, vuelve a intentar\n");
                goto reinicio;
                break;
        }

    return 0;
}
```

