

**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;

}

