

Lab de Repeticiones:

18 de septiembre de 2018

El siguiente es el programa para el juego del número mágico:

```
static void Main(string[] args) {
    int num_magico, num_usuario, num_intentos;
    int valor_rango = 1000;
    bool ganador = false;

    num_intentos = 10;

    Random rnd = new Random();
    num_magico = rnd.Next(1, valor_rango);

    while (num_intentos > 0 && ganador == false) {
        Console.WriteLine("Ingrese_numero:");
        num_usuario = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

        if (num_magico > num_usuario)
            Console.WriteLine("Es_mayor");
        else {
            if (num_magico < num_usuario)
                Console.WriteLine("Es_menor");
            else {
                Console.WriteLine("Felicitaciones");
                ganador == true;
            }
        }
        num_intentos--;
    }

    if (ganador == true)
        Console.WriteLine("Ganaste, _nro_de_intentos_fue:" + num_intentos);
    else
        Console.WriteLine("Fallaste_el_numero_fue:" + num_magico);
}
```

1. Realice una aplicación gráfica para el juego de número mágico (utilice el código anterior):
 - a) Realice una forma que tenga dos entradas de texto: el rango del número y el valor a ingresar por el usuario
 - b) Para los mensajes utilice un caja de mensajes (MessageBox), ejemplo:
 - MessageBox.show ("Es Mayor")
2. Valide que la entrada del usuario esté en en rango de entrada, es decir, si el usuario digita un numero mayor al rango muestre un mensaje de "Valor fuera de rango" y vuelva a solicitarle el valor.