

Crear un fichero llamado `adivina_numero.py`. El programa deberá escribir el siguiente menú principal por pantalla:

ADIVINA EL NÚMERO

1. Del 1 al 10 (3 intentos)

2. Del 1 al 50 (5 intentos)

0. Salir

Escoja una opción:

Al escoger alguna de las dos primeras opciones del menú principal, el programa generará un número aleatorio que el usuario deberá adivinar.

Si se escoge la opción 1 del menú, el número aleatorio será un número entero entre 1 y 10 y el usuario tendrá tres intentos para acertarlo. Si se escoge la opción 2 del menú, el número aleatorio será un número entero entre 1 y 50 y el usuario tendrá cinco intentos para acertarlo.

El programa deberá pedir por pantalla al usuario el número que cree que se ha generado con un mensaje similar a "Escriba el número:". Una vez obtenido el número introducido por el usuario, el programa comprobará si el número elegido es mayor, menor o si ha acertado y mostrará mensajes por pantalla indicando cada situación. Los mensajes deben ser del estilo siguiente: "El número a adivinar es menor", "El número a adivinar es mayor", "Has acertado el número en x intento(s)", donde x es el número de intentos utilizados por el usuario.

Si se agotan los intentos y el usuario no adivina el número, el programa debe mostrar un mensaje por pantalla similar a "No ha acertado en el número máximo de intentos. El número era x", donde x es el número a adivinar.

Tanto si se agotan los intentos como si el usuario acierta el número, el programa mostrará de nuevo el menú principal, permitiendo otra vez escoger una de las opciones.

Al escoger la opción 0 del menú principal, el programa.

Si se escoge una opción distinta a las que muestra el menú principal, se deberá mostrar por pantalla un mensaje de error advirtiendo que la opción introducida no es válida.