

# Juego Adivina tu número

Hemos seleccionado un número aleatorio entre 1 a 100. Trata de adivinar el número, en un total de 10 turnos o menos. No te preocupes, te diremos si el número es más alto o más bajo

Ingresa el número a adivinar:

No se logra ver el resultado al ingresar el numero de que tan cerca estoy del numero

```
const resetParas = document.querySelectorAll('.resultParas p');
```

el selector de la clase tiene una p de mas

```
<input type="submit" onclick="checkGuess()" value="Ingresar el número aleatorio" class="guessSubmit">
```

Faltaba declarar la función onclick y pasar la función para ser ejecutada

```
let randomNumber = Math.floor(Math.random()*99)+1;
```

Se agrego en la línea 45 , números aleatorio entero con un numero + 1 para que siempre sea un numero diferente a cero

```
const ATTEMPS = 10;
```

se cambio el numero de intentos

```
const lowOrHi = document.querySelector('lowOrHi');
```

Falta el punto para seleccionar la clase

```

61 function checkGuess() {
62     let userGuess = guessField.value;
63     if(guessCount === 1) {
64         guesses.textContent = 'Número aleatorio anteriores: ';
65     }
66     guesses.textContent += userGuess + ', ';
67
68     console.log("Numero random "+randomNumber);
69     console.log("Numero del usuario "+userGuess);
70     if(userGuess === randomNumber) {
71         lastResult.textContent = '!!!Pérdistes!!!';
72         lastResult.style.backgroundColor = 'black';
73         lowOrHi.textContent = '';
74         setGameOver();
75     } else if(guessCount === ATTEMPS) {
76         lastResult.textContent = 'Felicitaciones! adivinaste el número!';
77         lastResult.style.backgroundColor = 'red';
78         setGameOver();
79     } else {
80         lastResult.textContent = 'Incorrecto! ';
81         lastResult.style.backgroundColor = 'green';
82         if(userGuess < randomNumber) {
83             lowOrHi.textContent = 'El número es mayor!';
84         } else if(userGuess > randomNumber) {
85             lowOrHi.textContent = 'El número es menor!';
86         }
87         lowOrHi.style.backgroundColor = 'black';
88     }

```

```

lastResult.textContent = '!!!Pérdistes!!!';
lastResult.textContent = 'Felicitaciones! adivinaste el número!';

```

En la función checkGuess() esta mal ubicado el mensaje cuando uno gana o cuando se han acabado los intentos

```

if(userGuess == randomNumber) {
    lastResult.textContent = 'Felicitaciones! adivinaste el número!';
    lastResult.style.backgroundColor = 'black';
    lowOrHi.textContent = '';
    setGameOver();
}

```

La condición la igualamos a dos"==" por que como el tipo de dato que entra es texto

```
resetButton.setAttribute('onclick','resetGame()');
```

Se agrego esta línea de código en la función setGameOver();

Para añadir el atributo y la función resetGame()