**UNIFESP - ICT**

**Arquitetura e Organização de Computadores**

**Profa. Denise Stringhini**

# Desafio MIPS

## Enunciado do problema

**Jogo de adivinhação**. Desenvolva um programa em MIPS no simulador MARS que interaja com um jogador que deve adivinhar um número aleatório entre 1 e 10 pré escolhido pelo programa.

O jogo inicia sorteando um número aleatório utilizando uma syscall do MARS. A partir daí ele solicita um número no intervalo para o jogador até que este acerte ou se encerre o número de tentativas (pode ser definido pelo usuário). A cada resposta, o jogo dá uma dica se a resposta dada pelo jogador é maior ou menor do que a resposta correta.

Fim do jogo: caso o jogador acerte a resposta dentro do número de tentativas pré estabelecido ele é o ganhador. Caso contrário, o computador é o ganhador. O jogo deve anunciar o vencedor.

Desistência: o jogador pode desistir digitando o número zero, neste caso o computador ganha.