

## Guía para realizar Adivinar el número



Se trata de un juego sencillo en donde un personaje piensa un número al azar y nosotros tenemos que adivinarlo en la menor cantidad de intentos posibles.

Para comenzar precisamos un escenario de fondo y dos personajes, uno el que va a pensar el número (en este caso el gatito) y otro que va a ser el que va a ir diciendo números.

### Momento de pensar

Vamos al Gatito y hacemos que piense un número del 1 al 100

Antes vamos a crear una variable número que va a ser el lugar en el que se va a guardar el número elegido. El código quedaría de la siguiente manera ...



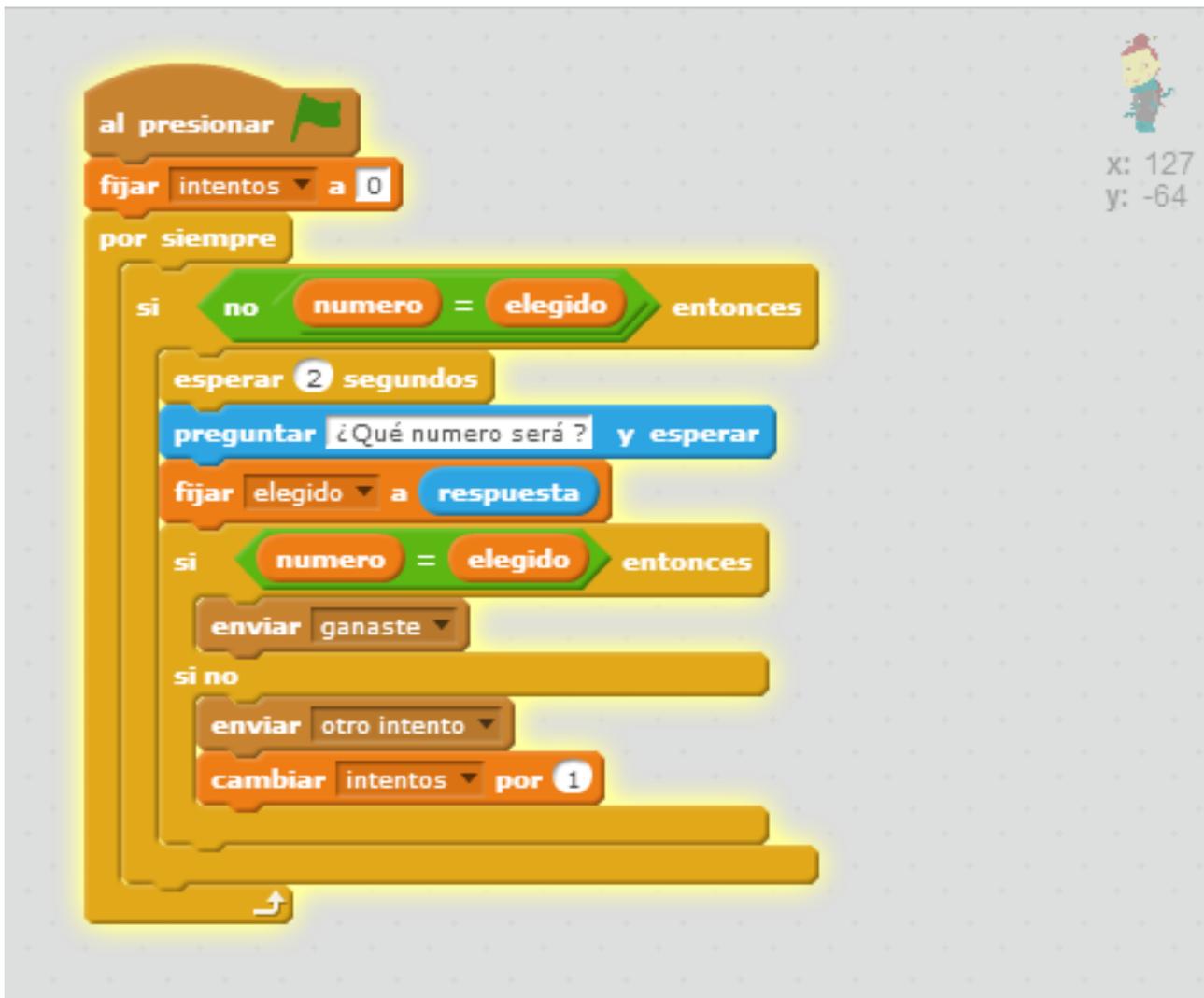
### Hora de adivinar

Bueno, ahora vamos a ir a la chica que es la que tiene que adivinar el número.

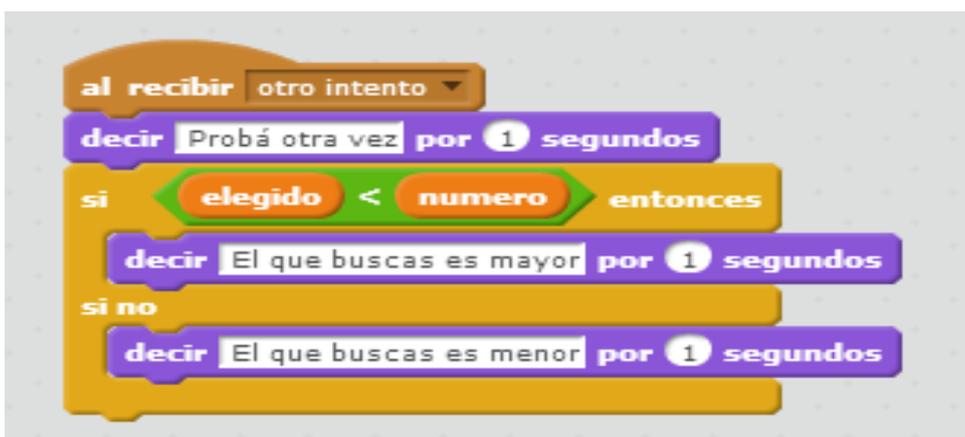
Antes de ello vamos a crear otras dos variables. Una que se va a llamar **Intentos** en la que iremos contando la cantidad de intentos realizados para adivinar el número y la otra va a ser **elegido**, en donde se irá guardando el número que la chica elige en cada turno.

La idea del algoritmo va a ser la siguiente. Al comenzar se fija la cantidad de intentos a 0 y luego se pide que el usuario ingrese un número por teclado (este se guardará en la variable elegido).

Si ese elegido es igual al número que pensó el gatito se manda un mensaje de Ganaste y sino se manda al gatito un mensaje de Otro Intento (para que nos de una pista de cómo es el número y nos permita elegir de nuevo). El código quedaría así ...



Por último volvemos al Gatito para definir las dos situaciones. Si hay que volver a intentar se da la pista de si el número es mayor o menor



Y si se gana se manda un mensaje de felicitaciones y se termina el juego

