

FUNDAMENTOS DE INFORMÁTICA

Práctica programación Java

Escribir un programa Java que implemente un juego para adivinar un número. El programa funcionará de la siguiente manera:

- En el juego participan dos jugadores. El primero escribe el número y el segundo debe adivinarlo en el menor número de intentos posible.
- El programa pedirá al jugador uno que introduzca un número entero que debe adivinar el otro jugador. Los límites de los números a introducir los puede fijar cada programador libremente (NOTA: hacerlo constar en un comentario al inicio del programa)
- Una vez que el jugador uno ha introducido el número a adivinar, el programa pedirá al jugador dos que introduzca números enteros hasta que adivine el número. Es potestad del programador establecer un límite de intentos (NOTA: si usa esta opción, hacer constar el límite de intentos en un comentario al inicio del programa)
- Para cada número que introduzca el jugador dos, el programa deberá informar si se ha adivinado el número o, en caso contrario, informar si el número a adivinar es menor o mayor que el número introducido.
- Al finalizar el programa deberá mostrar que se trataba de adivinar y el número de intentos utilizados.