

Problema 2. Programa endevinar nombre

Objectiu

Treballar amb llibreries. Aprendre a fer aproximacions successives. Treball amb cadenes. Fer una petita estructura iterativa.

Codi d'arrencada

Aquest és el codi inicial, on comprovem si una persona endevina un nombre entre 0 i 10:

```
import random

n = random.randint(0, 10) # generem un nombre aleatori

resposta = input("Entra un nombre: ")
nombre = int(resposta) # convertim a enter

if (n == nombre):
    print("Molt bé! l'has endevinat !")
else:
    print("Ho sento, el nombre era ", n)
```

Exercicis proposats

- 1) Executa el programa i comprova que funciona bé. L'has endevinat algun cop?
- 2) Canvia el programa perquè et vagi preguntant un nombre fins que l'endevinis.
 - Pensa si has de posar un bucle, quina és la condició del bucle?
 - Quina estratègia has seguit per endevinar-lo? anar provant o començant per 1,2,3...
- 3) Canviarem ara el programa perquè el nombre a endevinar estigui entre 0 i 100 (a la funció que genera el nombre aleatori).

Per arribar més ràpid a la solució, se'ns donarà una pista: cada cop que entrem un nombre, ens dirà si el que hem d'endevinar és més gran o més petit. Quan l'haguem endevinat, acabarem.