

**Ejercicio propuesto del Capítulo de Otras sentencias**

Construir un programa que simule el juego de la adivinanza de un número. El ordenador debe generar un número aleatorio entre 1 y 100 y el usuario tiene cinco oportunidades para acertarlo. Después de cada intento el programa debe indicarle al usuario si el número introducido por él es mayor, menor o igual al número a adivinar.

Nota: para generar el valor aleatorio puede emplearse la sentencia:

```
int x = (int) (100*Math.random()+1);
```