

 05

Mão na massa: Dando dicas

Como apresentado no vídeo, implemente a lógica no seu jogo para mostrar se o chute do usuário foi maior ou menor do que o número secreto.

Para tal:

- Crie para cada condição uma variável: `acertou` , `maior` e `menor` .
- Teste o chute e imprima uma mensagem.

Mãos à obra!