

```

import random

# Configuraciones iniciales dinámicas
NUMERO_MIN = 1
NUMERO_MAX = 10
MAX_INTENTOS = 3

# Genera un número aleatorio diferente en cada partida
numero_secreto = random.randint(NUMERO_MIN, NUMERO_MAX)

print(f"¡Bienvenido! He pensado un número del {NUMERO_MIN} al {NUMERO_MAX}.")
print(f"Tienes {MAX_INTENTOS} intentos para adivinarlo.\n")

for i in range(MAX_INTENTOS):
    # 1. Validación de errores (Evita que el programa se rompa si escriben letras)
    try:
        intento = int(input(f"Intento {i + 1}/{MAX_INTENTOS} - Introduce tu número: "))
    except ValueError:
        print("✘ Error: Por favor, introduce solo números enteros.\n")
        continue # Pasa al siguiente intento sin romper el programa

    # 2. Validación de rango
    if intento < NUMERO_MIN or intento > NUMERO_MAX:
        print(f"⚠ Fuera de rango: El número debe estar entre {NUMERO_MIN} y {NUMERO_MAX}.\n")
        continue

    # 3. Comprobación de éxito
    if intento == numero_secreto:
        print(f"🎉 ¡Correcto! Has adivinado el número en el intento {i + 1}.")
        break

    # 4. Sistema de pistas (Mayor o Menor)
    intentos_restantes = MAX_INTENTOS - (i + 1)
    if intentos_restantes > 0:
        pista = "menor" if intento > numero_secreto else "mayor"
        print(f"✘ Incorrecto. El número secreto es {pista} que {intento}.")
        print(f"Te quedan {intentos_restantes} intentos.\n")
    else:
        # Se ejecuta solo si se agotan todos los intentos sin acertar
        print(f"😞 Lo siento, te has quedado sin intentos. El número era {numero_secreto}.")

```