

## Proyecto Adivina la palabra

1. Primero he importado la clase Scanner.
2. He declarado la clase y el método.
3. Asigno a Scanner la variable teclado.
4. Declaro como String la variable *palabraSecreta*.
5. Mediante print muestro un mensaje por teclado y almaceno esa entrada mediante teclado.nextLine en una variable de tipo String llamada *palabra*.
6. Empleando palabra.equals(palabraSecreta) muestro por pantalla si la igualdad entre *palabra* introducida y la *palabraSecreta* es true o false.