

6. Adivinar el Número:

```
import java.util.Random;

import java.util.Scanner;

public class AdivinaNumero {

    public static void main(String[] args) {

        Random random = new Random();

        int numeroAleatorio = random.nextInt(100) + 1;

        Scannerteclado = new Scanner(System.in);

        int suposicion = 0;

        System.out.println("Estoy pensando en un número entre 1 y 100.");
        System.out.println("Debes intentar adivinarlo.");

        while (suposicion != numeroAleatorio) {

            System.out.print("Ingresa tu suposición: ");

            suposicion = teclado.nextInt();

            if (suposicion < numeroAleatorio) {

                System.out.println("¡Demasiado bajo! Intentalo de nuevo.");

            } else if (suposicion > numeroAleatorio) {

                System.out.println("¡Demasiado alto! Intentalo de nuevo.");

            } else {

                System.out.println("Lo has adivinado correctamente.");

            }

        }

    }

}
```

}

}