1. CREAR INPUTS DONDE SE INSERTARAN LAS LETRAS POR EL USUARIO.
   1. DEBEN SER DINAMICOS CON RESPECTO A LA CANTIDA DDE LETRAS DE LA PALABRA A DIVINAR.
2. RECIBIR UNA LETRA POR INPUT
3. EL PROGRAMA DEBE LEER CADA LETRA INGRESADA EN EL INPUT ESCOGIDO POR EL USUARIO Y COMPARAR CON LA PALABRA ESCOGIDA ALEATORIAMENTE.
4. RESULTADO
5. PROCEDER CON EL DIBUJO DEL AHORCADO