

Projekt 1 — Geheimes Wort

Entwickeln Sie ein Programm für ein kleines Spiel. Der Computer hat sich ein geheimes Wort gemerkt, was in der Variable `geheimesWort` gespeichert ist.

Das Spiel besteht daraus, dass der Benutzer 3 Versuche hat das geheime Wort zu erraten. Der Computer fragt den Benutzer also so lange nach einer Eingabe, bis diese Eingabe entweder dem geheimen Wort entspricht oder 3 Versuche um sind.

Beispiel 1:

```
1. Versuch? computer  
Falsch!  
2. Versuch? brille  
Falsch!  
3. Versuch? fenster  
Falsch!  
Leider Verloren.
```

Beispiel 2:

```
1. Versuch? wort  
Falsch!  
2. Versuch? geheim  
Richtig!  
Gewonnen!
```

Strings vergleichen:

```
String str1 = "irgendwas";  
String str2 = "irgendwas anderes";
```

Nicht `if (str1 == str2)`

Sondern `if (str1.equals(str2))`

Nicht gleich: `if (!str1.equals(str2))`