Rock Paper Scissor

Maak een simulatie van dit bekend spel (computer vs gebruiker). Maak gebruik van de klasse Random om de computer willekeurig een waarde mee te geven.

De gebruiker moet zijn keuze ingeven in de console. De winnaar is diegene die het meeste gewonnen heeft na 3 keer spelen (“Best of Three!”). Dus je gaat 3 keer iets moeten ingeven en je gaat 3 keer de computer een willekeurige waarde moeten laten meegeven.

Zorg na elk spel voor een tussenstand, zodanig dat de gebruiker op de hoogte is van zijn score. Op het einde geef je ook een gepaste boodschap mee.   
**Belangrijk om te weten:** een schaar wint van papier, papier wint van steen en steen wint van schaar.

Test je programma regelmatig uit, maak hiervoor een applicatie aan.

**Uitbreiding**: Zorg ervoor dat de gebruiker na afronding van een spel een keuze krijgt om opnieuw te spelen of om te stoppen.

