

Juego de piedra, papel o tijera

- Realiza un programa que juegue a piedra, papel y tijera, con las siguientes especificaciones:
 - Habrá un jugador que jugará contra el programa.
 - El número de partidas a realizar será una constante (5) en el programa. El juego se repetirá todas las veces que indique dicha constante.
 - Se solicitará al jugador que introduzca su jugada PIEDRA, PAPEL o TIJERA, mediante un mensaje al que responderá con un número.
 - El programa sacará aleatoriamente su jugada (piedra, papel o tijera).
 - Al acabar la ronda de partidas se verá el marcador final y el ganador global, en caso de que lo haya, o el empate.
 - En todo momento se tiene que ver la ronda que se está jugando.
- El programa indicará quién ha ganado según las siguientes reglas:
 - La piedra aplasta la tijera (Gana la piedra.)
 - La tijera corta el papel (Gana la tijera.)
 - El papel envuelve la piedra (Gana el papel.)
 - En caso de empate se señalará EMPATE.
- Consideraciones técnicas:
 - Define el tipo enumerado *Elemento* con los valores adecuados (PIEDRA, PAPEL o TIJERA).
 - Define la función *tiradaPPT()* para obtener aleatoriamente un elemento de los usados para la jugada del programa.
 - Para hacer esta función puedes usar la instrucción:

```
(int) ((Math.random() * 3));
```

 sabiendo que te va a proporcionar un entero entre 0 y 2.
 - Hay que hacer una importación para usar la sentencia anterior:

```
import java.lang.Math;
```
 - Se acabará la ejecución con *“Programa terminado”* en la pantalla.
- Entrega el archivo java en la tarea correspondiente del aula virtual.
- Capturas de pantalla orientativas:

```
Bienvenido al juego de piedra, papel o tijera

El juego consiste en elegir un elemento y competir contra el programa.
Jugaremos 5 partidas y veremos quien gana. Empezamos:

Pulse 1 (PIEDRA), 2 (PAPEL) o 3 (TIJERA) para hacer su jugada
Partida 1 de 5
¿Su jugada es (1 2 3)?:
```

Mensaje inicial que ve el jugador

```
Pulse 1 (PIEDRA), 2 (PAPEL) o 3 (TIJERA) para hacer su jugada
Partida 1 de 5
¿Su jugada es (1 2 3)?: 2
Jugador saca: PAPEL Programa saca: TIJERA
****GANA PROGRAMA****

Partida 2 de 5
¿Su jugada es (1 2 3)?: 1
Jugador saca: PIEDRA Programa saca: PAPEL
****GANA PROGRAMA****

Partida 3 de 5
¿Su jugada es (1 2 3)?: 1
Jugador saca: PIEDRA Programa saca: PIEDRA
****EMPATE****

Partida 4 de 5
¿Su jugada es (1 2 3)?:
```

En un momento de la partida

```
Partida 4 de 5
¿Su jugada es (1 2 3)?: 2
Jugador saca: PAPEL Programa saca: PIEDRA
****GANA JUGADOR****

Partida 5 de 5
¿Su jugada es (1 2 3)?: 3
Jugador saca: TIJERA Programa saca: PAPEL
****GANA JUGADOR****

-----Marcador final-----
Jugador: 2 | Programa: 2
Empate

Gracias por jugar. Programa terminado
|
```

Resolución de esa partida