**Aplicatie**

**Rock, Paper, Scissors**

**Tehnologii utilizate la creearea aplicatiei:**

**- HTML**

**- CSS**

**- JAVASCRIPT**

**- JSON**

**- REACT & REACT ROUTER**

**- JSX**

**Aplicatia este un joc comun si simplu de Rock, Paper, Scissors.**

**Piatră, foarfecă, hârtie („jan-ken-pon” în [limba japoneză](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limba_japonez%C4%83" \o "Limba japoneză), „rochambeau” în [limba franceză](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limba_francez%C4%83" \o "Limba franceză)) este o metodă de tragere la sorți, în care se folosesc gesturi făcute cu mâna pentru a decide cine a câștigat, similar cu „Cap sau [pajură](https://ro.wikipedia.org/wiki/Pajur%C4%83" \o ")” sau „Cine trage paiul mai scurt”.**

**Cei care participă (de obicei 2, dar se poate și cu mai mulți), spun „[Piatră](https://ro.wikipedia.org/wiki/Piatr%C4%83" \o "Piatră)!” „[Hârtie](https://ro.wikipedia.org/wiki/H%C3%A2rtie" \o "Hârtie)!” „[Foarfecă](https://ro.wikipedia.org/wiki/Foarfec%C4%83" \o "Foarfecă)!” de două ori, dar a doua dată, când spun „foarfecă” (sau în loc de a spune cuvântul „foarfecă”), fiecare jucător face unul din următoarele gesturi cu mâna: un pumn, o palmă deschisă sau extinzând degetul arătător și cel lung ca o foarfecă. Dacă ambii jucători au același gest, se repetă până gesturile diferă. Piatra fiind în stare să strice foarfeca, va câștiga dacă aceste două gesturi au fost făcute. Dacă s-a făcut foarfecă și hârtie, câștigă foarfeca (căci poate tăia hârtia), iar dacă se face piatră și hârtie, câștigă hârtia, căci poate împacheta piatra.**

**Cursant: Dragomir Alin-Ionut**