

## Prueba Sumativa 2 Taller de Programación III

---

### **Enunciado**

Se requiere que realice un pequeño videojuego de piedra, papel y tijeras mediante el cual un jugador competirá contra la CPU para ver cuál de los 2 es el ganador.

El juego se definirá por rondas, para ello debe crear un TextBox mediante el que se ingresara los turnos a jugar, la cantidad que puede ser ingresada en el TextBox será 1, 3, 5, 9, 13 y 15, los cuales representan la cantidad de rondas que tendrá la partida, una vez presionado el botón comenzar considerando que el número ingresado corresponda a los permitidos se bloqueara el TextBox junto con el Botón y se dará comienzo al juego.

Las reglas de negocio del programa las siguientes:

- Ambos jugadores (Jugador 1 y CPU) realizarán una elección entre piedra, papel o tijeras en cada turno.
- Cada vez que se seleccione una de las 3 opciones debe aparecer una imagen de la opción seleccionada en la ventana.
- Se indicará en el centro de la ventana en que turno se encuentran del juego.
- Al seleccionar la opción elegida inmediatamente se dirá quien gana el turno.
- Quien gane más turnos (rondas) ganará el juego.
- Sobre la imagen de las selecciones de los usuarios se debe indicar cuantos turnos ha ganado.
- Si ambos jugadores eligen la misma opción se declara empate.
- No existe el empate al finalizar el juego (misma cantidad de turnos ganados), si lo hubiese, se realizará rondas de muerte súbita hasta que haya un vencedor.
- Tijera le gana a papel.
- Papel le gana a piedra.
- Piedra le gana a tijeras.
- El programa debe reproducir música para cada momento del juego, en la elección de turnos debe reproducir una canción, para los turnos otra, si el jugador gana otro tema y si el CPU gana otro, las canciones son a elección de quien realice el programa pero deben ambientar el juego hacia la situación que este se encuentra.
- Una vez decidido el ganador deben aparecer 2 botones, los cuales indicarán si quiere salir del programa o si desea jugar nuevamente, si selecciona salir del programa este debe cerrarse, si elige jugar nuevamente el programa comenzará desde el comienzo (selección de turnos).