

Tarea

27 de febrero de 2014

1. Escribir un programa en Python que juegue "piedra, papel y tijera". La metodología debe ser:

- El jugador entra por consola (o piedra o papel o tijera)
- El programa juega y escoge entre (piedra papel y tijera)
- El programa decide quien gana e imprime el resultado del juego.

Fecha de entrega: 7 marzo a media noche