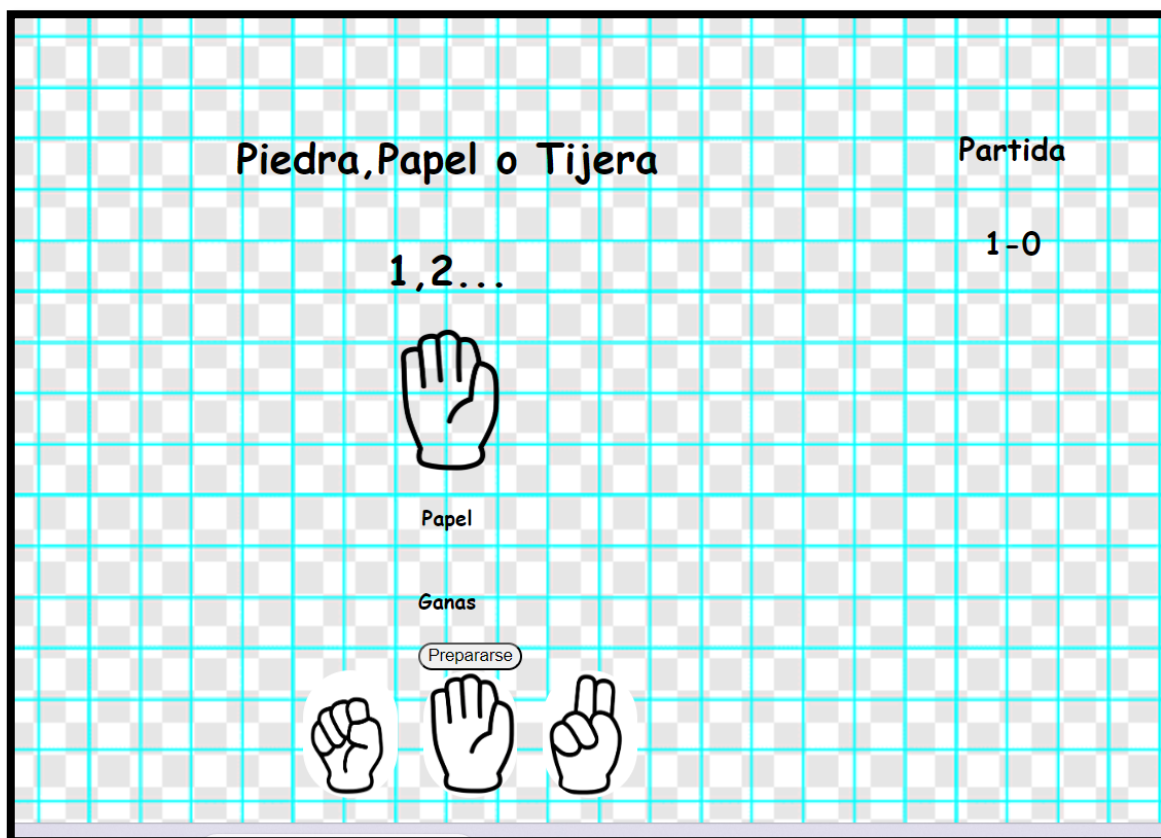
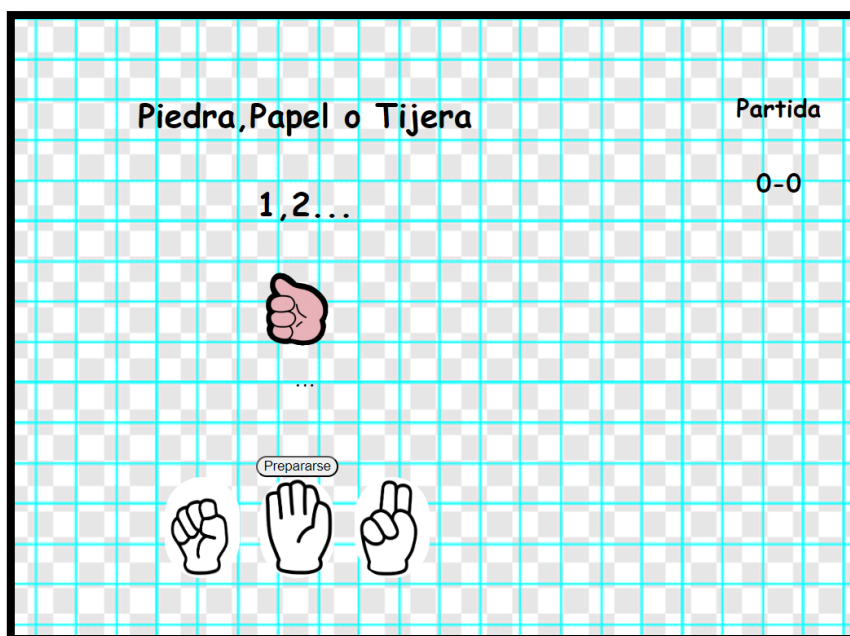
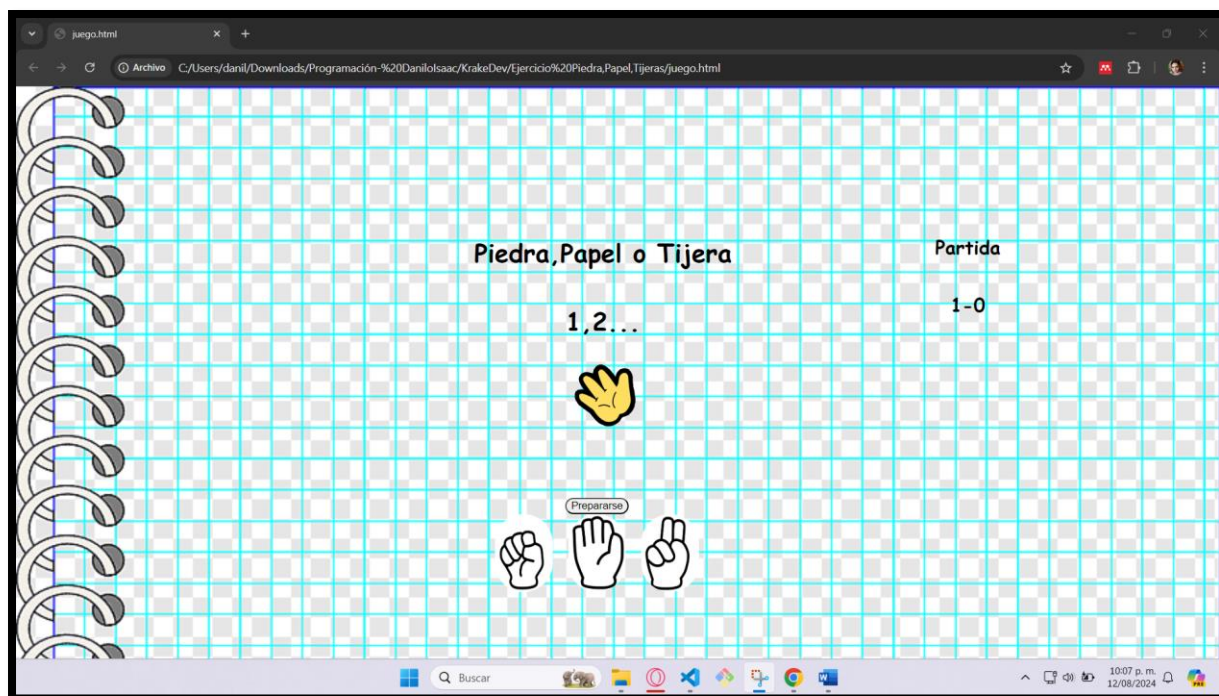


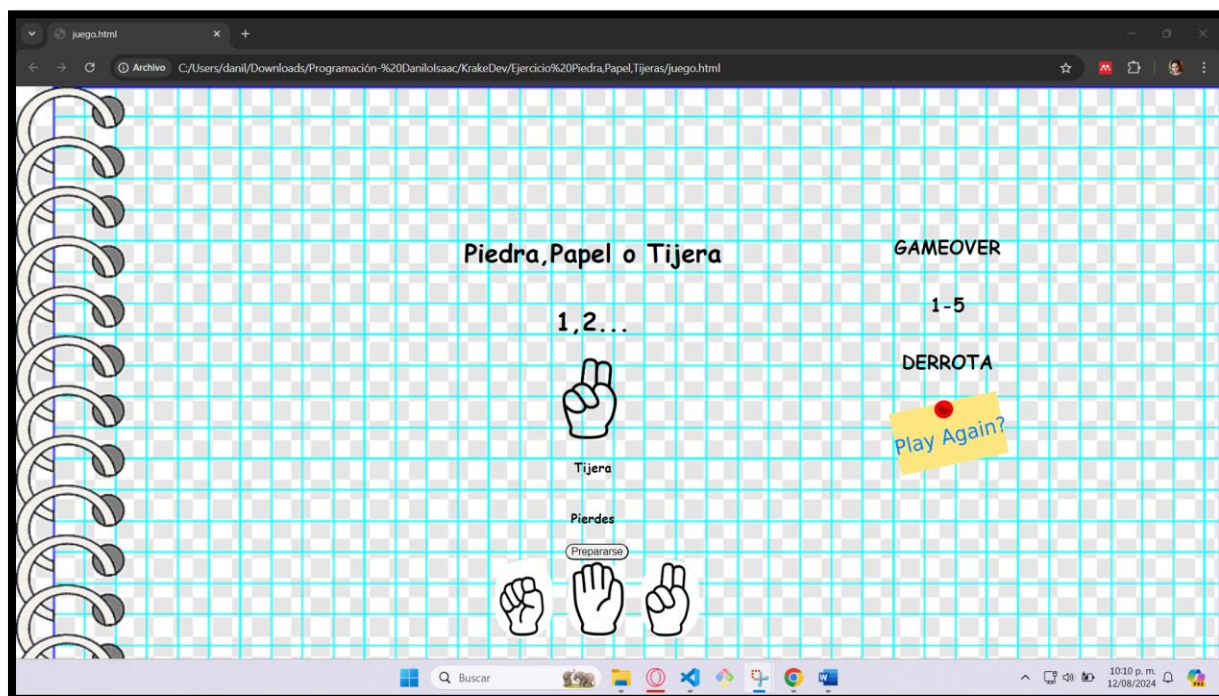
Evidencia Reto 36:



- Al hacer doble clic en alguna de las imágenes, se juega la mano, esta ejecuta 2 funciones por eso el doble clic; con el doble clic muestra la jugada en pantalla, de contrario solo con uno selecciona el número 1, 2 o 3 pero aun no realiza la jugada.
- El botón "Prepararse" es para lo que se muestra a continuación:



- Limpia 2 labels y regresa la imagen en el gif de piedra papel o tijera.



- Cuando uno de los dos llega a '5 puntos', se muestra lo que se ve en esta imagen.
- Si se sigue jugando el puntaje solo se llenará de unos, pero no se sumarán
- Al dar clic en "Play Again", se reiniciará la página; exactamente restablece los labels y asigna los puntajes con el valor en '0'.
- Reinicia la imagen y coloca el gif.

