

# PRÁCTICA PIEDRA, PAPEL, TIJERAS

Escribe un programa que permita jugar al juego “Piedra, Papel o Tijeras”. Recuerda que la piedra rompe a las tijeras, las tijeras cortan el papel y el papel envuelve a la piedra, dando lugar a un bucle cerrado.

El juego deberá mostrar el siguiente menú principal:

```
=====
  PIEDRA, PAPEL O TIJERAS
=====
1. Nueva Partida ...
2. Mostrar puntuaciones ...
-----
0. Salir
```

Elige una opción:

El usuario introducirá la opción deseada [0-2].

- La opción 1 dará comienzo a una nueva partida. El usuario deberá elegir entre piedra, papel o tijeras mediante el siguiente menú:

```
*****
*  ELIGE  *
*****
1. Piedra
2. Papel
3. Tijeras
```

Indica tú elección:

Una vez el usuario ha elegido su opción, el ordenador hará su elección (generación de número aleatorio) y se mostrará el ganador.

```
Player elige PIEDRA
CPU elige TIJERA
```

```
Has ganado!!
La PIEDRA rompe las TIJERAS
```

```
Pulsa INTRO para continuar ...
```

Al pulsar la tecla INTRO, borrará la pantalla y volverá a mostrar el menú principal.

- La opción 2 mostrará el número de victorias del jugador, el número de victorias de la CPU y el número de empates. Por lo tanto, se deberá llevar un registro de las partidas

ganadas, empatadas y perdidas.

```
***** PUNTUACIONES *****  
Victorias Player:      3  
Victorias CPU:         2  
Empatas:               1
```

Pulsa INTRO para continuar ...

Al pulsar la tecla INTRO borrará la pantalla y volverá a mostrar menú principal.

- La opción 0 saldrá del juego.

## Entrega de documentación:

- Deberá entregarse en la plataforma <http://moodle.germangascon.com> dentro del plazo establecido.
- La clase o las clases java necesarias para compilar el programa. Si se trata de varias clases, comprimirlas en formato zip y subirlo al moodle.

## Se valorará:

- El correcto funcionamiento del programa (35%).
- El uso correcto de métodos, variables, estructuras condicionales y de repetición (50%).
- Tabulación, uso de comentarios y seguimiento de los convenios de escritura de código en Java (15%).