

UPskill – Java+.NET

Programação Orientada a Objetos – Tipos Enumerados

EXERCÍCIO PEDRA-PAPEL-TESOURA

O jogo Pedra-Papel-Tesoura é habitualmente usado como forma de escolha, sendo jogado entre dois jogadores.

Cada jogador escolhe entre Pedra, Papel ou Tesoura, sendo determinado o vencedor, da seguinte forma:

- Pedra ganha à tesoura (quebrando-a);
- Tesoura ganha ao papel (cortando-o);
- Papel ganha à pedra (embrulhando-a).

Verifica-se um empate caso seja igual a escolha de ambos os jogadores.

Pretende-se um programa em Java que simule o referido jogo com dois jogadores. Para tal deve definir uma enumeração designada por Sinal, com três elementos (PEDRA, PAPEL, TESOURA).

O programa deve ser executado até que um dos jogadores atinja três vitórias.

Exemplo de resultado:

Pedra-Papel-Tesoura

Jogador 1 (Enter 1-Pedra, 2-Papel, 3-Tesoura): 2

Jogador 2 (Enter 1-Pedra, 2-Papel, 3-Tesoura): 1

Ganhou jogador 1!

...