**Piedra, Papel o Tijera**

En cada ronda del juego de piedra, papel o tijera, los dos competidores (jugador y máquina) deben elegir entre jugar tijera, papel o piedra.

Las reglas para decidir quién gana la ronda son: tijera le gana a papel, papel le gana a piedra, piedra le gana a tijera, y todas las demás combinaciones son empates.

El ganador del juego es el primero que gane tres rondas.

Escriba un programa que pregunte al jugador cuál es su jugada, luego haga jugar aleatoriamente a la máquina, muestre cuál es el marcador después de cada ronda, y termine cuando uno de ellos haya ganado tres rondas. Los jugadores deben indicar su jugada escribiendo tijera, papel o piedra.

Juega Usted:  
0 = Piedra  
1 = Papel  
2 = Tijera  
Haga su elección: 2

Jugador: **tijera**

Máquina: **papel**

1 - 0

Juega Usted:  
0 = Piedra  
1 = Papel  
2 = Tijera  
Haga su elección: 2

Jugador: **tijera**

Máquina: **tijera**

1 - 0

Juega Usted:  
0 = Piedra  
1 = Papel  
2 = Tijera  
Haga su elección: 0

Jugador: **piedra**

Máquina: **papel**

1 - 1

Juega Usted:  
0 = Piedra  
1 = Papel  
2 = Tijera  
Haga su elección: 0

Jugador: **piedra**

Máquina: **tijera**

2 - 1

Juega Usted:  
0 = Piedra  
1 = Papel  
2 = Tijera  
Haga su elección: 1

Jugador: **papel**

Máquina: **papel**

2 - 1

Juega Usted:  
0 = Piedra  
1 = Papel  
2 = Tijera  
Haga su elección: 1

Jugador: **papel**

Máquina: **piedra**

3 - 1

Jugador es el ganador