# Stap 1:

Creëer een array mogelijkheden met volgende waardes: “Blad”, “Steen”, “Schaar”.   
Dit zijn de verschillende mogelijkheden voor onze simulatie van het spel blad-steen-schaar, ofwel schaar-steen-papier.  
print de waardes van de array zodat de output als volgt is:

Mogelijk keuzes:  
- Blad  
- Steen  
- Schaar.

Stap 2:  
Maak van de array mogelijkheden een associative array met keys 1 tot en met 3 en de verschillende mogelijke keuzes als values.  
Print de associatie array zodat de output als volgt is:

Mogelijke keuzes:  
------------------------  
- Druk 1 voor Blad  
- Druk 2 voor Steen  
- Druk 3 voor Papier

# Stap3:

Maak een loop die 3x aan de gebruiker vraagt om een keuze te maken tussen Blad, Steen of Schaar.  
De gebruiker moet hiervoor respectievelijk 1, 2 of 3 ingeven.  
In dezelfde loop moet de computer dezelfde keuze maken.  
print de resultaten zodat de output er als volgt uit ziet:

Ronde 1: Speler koos Blad en computer koos Schaar  
Ronde 2: Speler koos Blad en computer koos Schaar  
Ronde 3: Speler koos Blad en computer koos Schaar

Tip: maak gebruik van de associatieve array uit stap 2 en de random\_int() functie.  
Tip: De waarden van de gekozen mogelijkheden uit de output moeten de waarden zijn die jij kiest

# Stap 4:

Maak een nieuwe functie Battle die 2 parameters inneemt nl speler en computer, waarbij speler de waarde is die de speler gekozen heeft en computer de waarde die de computer gekozen heeft.  
Deze functie zal evalueren wie wint.

Zorg er nu ook voor dat de output uit stap 3 aangevuld wordt met de tekst “ – x wint!” waarbij x ofwel “de speler” ofwel “de computer” is.  
De output zal er dan als volgt uitzien:

Ronde 1: Speler koos Blad en computer koos Schaar – Computer wint!  
Ronde 2: Speler koos Blad en computer koos Blad – Gelijk, niemand wint!  
Ronde 3: Speler koos Blad en computer koos Steen – Speler wint!

Tip: De regels zijn als volgt: Blad wint van Steen, Steen wint van Schaar en Schaar wint van blad.

# Stap 5:

Laat de loop nu lopen tot de speler of de computer 3 punten haalt.  
Wanneer de speler of de computer 3 punten haalt, print het resultaat en de uitslagen zodat de output er als volgt uit ziet:

X wint na y rondes:

Ronde 1: Speler koos Blad en computer koos Schaar – Computer wint!  
Ronde 2: Speler koos Blad en computer koos Blad – Gelijk, niemand wint!  
Ronde 3: Speler koos Blad en computer koos Steen – Speler wint!

(X is ofwel Computer ofwel Speler en y is het aantal rondes nodig om te winnen)

# Stap 6 - uitbreiding:

Zorg ervoor dat je checkt of de speler een juiste waarde ingeeft (1, 2 of 3) Zoniet moet je hem zeggen dat zijn keuze niet geldig is en vraag hem vervolgens opnieuw een keuze te maken totdat deze geldig is.  
Pas de conditie van de loop aan zodat deze blijft lopen totdat er een verschil van 2 punten ontstaat tussen het punten aantal van de speler en het punten aantal van de computer.

Na afloop moet de output er als volgt uit zien:

X wint na y rondes met a punten tegen b punten:  
Ronde 1: Speler koos Blad en computer koos Schaar – Computer wint!  
Ronde 2: Speler koos Blad en computer koos Blad – Gelijk, niemand wint!  
Ronde 3: Speler koos Blad en computer koos Steen – Speler wint!

(X is ofwel Computer ofwel Speler en Y is het aantal rondes nodig om te winnen  
a is het aantal punten van de winnaar en b is het aantal punten van de verliezer.)

Tip: gebruik de functie abs() om de absolute waarde te berekenen.

# Stap 7 -uitbreiding:

Herwerk je code en gebruik enkel volgende variablelen:

-uitslagen (associative array)  
-mogelijkheden (associative array)  
-wincondities (associative array)  
-uitslag(int)  
-score (int)  
-ronde(int)  
-speler (int: input)  
-computer(int)  
-output(string)

Het programma moet net als in stap 6 lopen tot er een voorsprong van 2 punten ontstaat.  
Sla de uitslagen op in de array uitslagen.  
Na afloop print de output zodat deze er als volgt uitziet:

X wint na y rondes:  
Ronde 1: Speler koos Blad en computer koos Schaar – Computer wint!  
Ronde 2: Speler koos Blad en computer koos Blad – Gelijk, niemand wint!  
Ronde 3: Speler koos Blad en computer koos Steen – Speler wint!

(X is ofwel Computer ofwel Speler en y is het aantal rondes nodig om te winnen)

Tip: Je zal de functie Battle moeten aanpassen