Piedra Papel o Tijera en python

Si estas empezando a programar, este un proyecto que te puede ayudar a entender las bases detrás de la programación.

Lo más importante antes de escribir código es tener clara la lógica de lo que tienes hacer. Si la idea es desarrollar un juego de piedra papel o tijera, tienes que entender el juego. PPT es un juego que se base en escoger de forma aleatoria una de las tres las opciones y según la reglas escoger un ganador.

1. Con tu lógica clara lo primero que tienes que hacer es desarrollar las opciones del juego, para esto necesitas una lista con las opciones. **Tienes que crear una variable, asignarle una lista y dentro de la lista escribir tus opciones.**
2. Ahora hay que hacer que la máquina que seleccione una opción para poder jugar, pero para hacerlo justo necesitas que sea de forma aleatoria. La forma más sencilla de seleccionar un elemento de la lista de forma aleatoria es importando una función que haga eso y Python la tiene. **Crea una variable y almacena el resultado de la función.**
3. El siguiente paso es **seleccionar tu jugada, ya la maquina va a responder ahora te toca a ti**. Crea una variable que solicite información al usuario, puedes usar una función input que te permite leer el teclado y escribir tu jugada para almacenarla en la variable
4. Con esto listo ya tienes tu respuesta y la de la maquina **ahora solo tienes que compararlas y ver quien gana**. Aquí es cuando empiezas a usar condicionales. Estos condicionales armaran el flujo del juego dependiendo de las respuestas. Tijera le gana al papel, papel le gana a la piedra y así dependiendo de todas las opciones.

Aquí es donde entra tu creatividad como programador y expandes el proyecto. Puedes empezar cubriendo los errores lógicos que encuentres, errores de ...

Si quieres ejecutar el código guárdalo en un archivo como piedrapapelotijera.py  y ejecútalo en tu terminal con el comando python3.