

KNP - dohromady

Je čas napsat svou první skutečnou hru

Použijte předchozí dva programy k tomu, abyste vytvořili nový, který si vybere svoji figuru, pak se zeptá na figuru uživatele a vydá výsledek: Výhra/Prohra/Remíza.

Pokud chcete, aby program běžel donekonečna, zabalte ho do cyklu while:

```
```\nwhile(true)\n{\n    // váš kód ...\n    // váš kód ...\n    // váš kód ...\n    // váš kód ...\n}\n```\n
```

Program pak ukončí jen stisk `CTRL-C`

## Level 2 - KNP s pamětí

Pokud jste použili syčku while, změňte chování programu tak, aby si pamatoval, kolikrát uživatel dal kterou figuru a hrál podle toho (např. když zjistím, že nejčastější hráčova figura je papír, zahraju nůžky, pokud jsou papír a kámen stejně časté, vyberu papír, protože tak neprohráju, ale můžu vyhrát atd.). Počítejte a vypisujte také celkové skóre - kolikrát kdo vyhrál.