Piedra, Papel, Tijera, Lagarto, Spock

//Genera un número aleatorio entre un rango de enteros

function patito(minimo, maximo)

{

var numero = Math.floor( Math.random() \* (maximo - minimo + 1) + minimo );

return numero;

}

//Variables

var piedra=0; papel=1; tijera=2; lagarto=3; spock=4;

var opciones=["Piedra","Papel","Tijera","Lagarto","Spock"];

function inicio()

{

pi=document.getElementById("botonpiedra");

pa=document.getElementById("botonpapel");

ti=document.getElementById("botontijera");

la=document.getElementById("botonlagarto");

sp=document.getElementById("botonspock");

pi.addEventListener("click", botonpi);

pa.addEventListener("click", botonpa);

ti.addEventListener("click", botonti);

la.addEventListener("click", botonla);

sp.addEventListener("click", botonsp);

}

function botonpi ()

{valor=0; identificar(valor)}

function botonpa ()

{valor=1; identificar(valor)}

function botonti ()

{valor=2; identificar(valor)}

function botonla ()

{valor=3; identificar(valor)}

function botonsp ()

{valor=4; identificar(valor)}

function identificar(v)

{ var opcionMaquina=patito(0,4);

resultado111.textContent=opciones[v]+" VS "+opciones[opcionMaquina];

resultado(v,opcionMaquina); }

function resultado(n1,n2)

{ if(n1==n2)

{ titulo.textContent="Empate" }

else

{ if ( (n1==piedra &&n2==lagarto)||(n1==piedra &&n2==tijera)

||(n1==papel &&n2==spock)||(n1==papel &&n2==piedra)

||(n1==tijera &&n2==papel)||(n1==tijera &&n2==lagarto)

||(n1==lagarto&&n2==spock)||(n1==lagarto&&n2==papel)

||(n1==spock &&n2==piedra)||(n1==spock &&n2==tijera))

{titulo.textContent="Ganaste"}

else

{titulo.textContent="Perdiste"} };

}

