

04 Piedra /Papel o tijera

Tomando como ejemplo **Recuperar datos de un formulario HTML mediante Node.js (POST)**

<https://www.tutorialesprogramacionya.com/javascriptya/nodejsya/detalleconcepto.php?punto=10&codigo=10&inicio=0>

Problema 4: Piedra, Papel, Tijera

Debes implementar un formulario HTML que permita jugar al juego de Piedra, Papel, Tijera contra la computadora.

La computadora deberá calcular cuál de las tres opciones quiere. Esto lo debe hacer de manera aleatoria.

Pista: La generación aleatoria de la opción del ordenador se puede realizar generando un número aleatorio, por ejemplo del 0 al 2. Si es **0** será **Piedra**, si es **1** será **Papel** y si es **2** será **Tijera**.

El programa le debe preguntar al usuario cuál es su opción (¡sin mostrar la suya!). Esto puede hacerse indicándole al usuario que introduzca un único carácter

A continuación comprobará quién de los dos ha ganado y lo mostrará.

Ejemplo de ejecución:

¿Piedra, papel o tijera? (p/a/t): *p*

El servidor ha elegido: Papel

You Loose!

Otro ejemplo de ejecución:

¿Piedra, papel o tijera? (p/a/t): *t*

El servidor ha elegido: Papel

You Win!

Pd. Números aleatorios en Javascript

<https://baulcode.com/codigos/numero-aleatorio-con-javascript>