

Die Aufgabe ist *Stein, Schere, Papier* mit *ES5*, *ES6/2015*, *ES2016* oder *TypeScript* und wahlweise *Angular*, *React*, *Meteor* oder einem Framework Deiner Wahl zu implementieren. Es soll über ein einfaches UI (nur HTML, CSS nicht nötig) gegen den Computer gespielt werden. Dazu muss der Benutzer eine Eingabe machen.

Entwickle so gewissenhaft, wie du Software auch im Alltag entwickeln würdest.

## Regeln

Zwei Personen (in diesem Fall ein Mensch und der Computer) wählen gleichzeitig aus der Menge *A* einen Gegenstand aus.

$A = \{ \text{Stein, Schere, Papier} \}$

Gewertet wird nach den normalen Regeln:

- Ziehen beide den gleichen Gegenstand, so gilt dies als unentschieden
- Stein schleift Schere => Stein gewinnt
- Schere schneidet Papier => Schere gewinnt
- Papier wickelt Stein ein => Papier gewinnt

## Nicht-funktionale Anforderungen

1. Das Projekt sollte zum Ausprobieren nicht auf einem externen Webserver deployt werden müssen.
2. Die Anwendung lässt sich mit Standard-Tools (npm, Grunt, Gulp, Webpack, ...) bauen.
3. Die Anwendung lässt sich ohne spezielle Anpassungen direkt starten, z.B. mit *npm start*
4. Das Spiel ist getestet und funktioniert.

## Optionale Anforderungen

Implementiere eine zweite Variante des Spiels mit der Gegenstandsmenge  $B = \{ \text{Stein, Schere, Papier, Brunnen} \}$

Die Schere und der Stein fallen in den Brunnen (Brunnen gewinnt), während das Papier diesen abdeckt (Papier gewinnt)

## Hilfestellungen

1. [https://de.wikipedia.org/wiki/Schere,\\_Stein,\\_Papier](https://de.wikipedia.org/wiki/Schere,_Stein,_Papier)
2. <http://martinfowler.com/bliki/TestPyramid.html>