

```

import tkinter as tk
import random

# Variables globales para llevar el conteo de puntos
puntos_jugador = 0
puntos_cpu = 0
tandas_jugadas = 0
tandas_maximas = 5 # Número de tandas a jugar

def jugar(x):
    global puntos_jugador, puntos_cpu, tandas_jugadas

    if tandas_jugadas >= tandas_maximas:
        resultado.set("¡Juego terminado!")
        return

    opciones = ["Piedra", "Papel", "Tijera", "Lagarto", "Spock"]
    cpu = random.choice(opciones)

    reglas = {
        "Piedra": ["Tijera", "Lagarto"],
        "Papel": ["Piedra", "Spock"],
        "Tijera": ["Papel", "Lagarto"],
        "Lagarto": ["Spock", "Papel"],
        "Spock": ["Tijera", "Piedra"]
    }

    if x == cpu:
        resultado.set(f"¡Empate! : Ambos eligieron {x}")
    elif cpu in reglas[x]:
        resultado.set(f"¡Ganaste! {x} vence a {cpu}")
        puntos_jugador += 1
    else:
        resultado.set(f"¡Perdiste! :({cpu} vence a {x})")
        puntos_cpu += 1

    tandas_jugadas += 1
    actualizar_puntajes()

def actualizar_puntajes():
    puntos.set(f"Jugador: {puntos_jugador} | CPU: {puntos_cpu} | Tandas jugadas: {tandas_jugadas}/{tandas_maximas}")

# Interfaz gráfica

```

```
juego = tk.Tk()
juego.title("Piedra, Papel, Tijera, Lagarto, Spock")

# Variable para el resultado de cada jugada
resultado = tk.StringVar()
resultado.set("Elige una opción:")

# Mostrar el resultado de cada ronda
tk.Label(juego, textvariable=resultado, font=("Arial", 18)).pack(pady=20)

# Mostrar los puntos y el número de tandas jugadas
puntos = tk.StringVar()
puntos.set("Jugador: 0 | CPU: 0 | Tandas jugadas: 0/5")
tk.Label(juego, textvariable=puntos, font=("Arial", 14)).pack(pady=10)

# Opciones del juego
opciones = ["Piedra", "Papel", "Tijera", "Lagarto", "Spock"]

# Crear botones para cada opción
for o in opciones:
    tk.Button(juego, text=o, width=20, height=2, command=lambda opcion=o:
jugar(opcion)).pack(pady=5)

juego.mainloop()
```

