

Pedra-Papel-Tesoura

Mário Leite

...

Um dos jogos mais populares é o **jokenpô**, também conhecido como “Pedra-Papel-Tesoura”. É um tipo de “jogo de mão” recreativo, envolvendo duas pessoas e muito parecido com o clássico “Par ou Impar”, em que os dois jogadores devem esticar as mãos ao mesmo tempo para ver quem ganhou. Mas, diferentemente do “Par ou Impar”, que é baseado quase que na sorte, o **jokenpô** exige alguma habilidade do jogador caso o jogo demore para estabelecer um vencedor, pois o mais habilidoso poderá verificar as tendências do adversário e ter mais chance de vencer.

O programa “**PedraPapelTesoura**”, codificado em Python, é um exemplo simples de como implementar esse jogo.

```
'''
PedraPapelTesoura.py
-----

Autor: Mário Leite
Data: 06/08/2023
-----

* Pedra: 1
* Tesoura: 2
* Papel: 3

Pedra ganha da Tesoura.
Tesoura ganha do Papel.
Papel ganha da Pedra.
-----

'''
import random

print("Jogo do Jokenpô")
print(" Pedra..... 1")
print(" Tesoura..... 2")
print(" Papel..... 3")
print("\n")
print(" Pedra ganha da Tesoura")
print(" Tesoura ganha do Papel")
print(" Papel ganha da Pedra")
print("\n")

opComp = random.randint(1,4) #computador joga
opUsu = abs(int(input("Escola a sua opção [1/2/3]: ")))
if (opComp!=opUsu):
    #Verifica quem ganhou
    if(((opComp==1) and (opUsu==2)) or ((opComp==2) and (opUsu==3)) or
        ((opComp==3) and (opUsu==1))):
        print("O Computador venceu.")
    elif(((opUsu==1) and (opComp==2)) or ((opUsu==2) and (opComp==3))
        or ((opUsu == 3) and (opComp == 1))):
        print("O Usuário venceu.")
else:
    print("Empate...")
#Fim do programa "PedraPapelTesoura" -----
```