

Desafío avanzado - Piedra, papel o tijera

Descripción

Crear un programa que nos permita jugar "Piedra, papel o tijera".

- Primero debes realizar y validar un diagrama de flujo que cumpla con los requerimientos.
- Luego debes programar la solución utilizando Ruby y tu editor de texto favorito.

Requerimientos

- Imprimir en pantalla un menú que permita, al jugador número uno, elegir una opción:

Turno jugador uno:

1. Piedra
2. Papel
3. Tijeras
4. Salir

- El programa debe solicitar al jugador número uno el ingreso de una opción.
- Si el jugador número uno ingresa una opción que no pertenece al menú, se debe mostrar en pantalla que la opción no es válida y volver a solicitar -al jugador número uno- el ingreso de una opción.
- Si el jugador número uno la opción ingresada es válida, y no se ingresó la opción de salir (4), se debe desplegar un menú que permita, al jugador número dos, elegir una opción:

Turno jugador dos:

1. Piedra
2. Papel
3. Tijeras
4. Salir

- Si el jugador número dos ingresa una opción que no es válida, se debe mostrar en pantalla que la opción no es válida y volver a solicitar -al jugador número dos- el ingreso de una opción.
- Si cualquier de los dos jugadores selecciona la opción número 4, el programa debe terminar.
- Si ambas opciones seleccionadas son válidas, y no son la opción de salir, el programa debe elegir un ganador o un empate de acuerdo al siguiente criterio:
 - Piedra gana a tijera
 - Papel gana a piedra
 - Tijera gana a papel
- El programa, luego de evaluar las selecciones de ambos jugadores, debe imprimir el jugador ganador y luego terminar.
- Si ambos jugadores seleccionaron la misma opción, el programa debe imprimir que el resultado es un empate y luego terminar.

Criterio de evaluación

1. Impresión del menú para jugador 1 (1 punto)
2. Validación opción no válida para menú jugador 1 (2 puntos)
3. Impresión del menú para jugador 2 (1 punto)
4. Validación opción no válida para menú jugador 2 (2 puntos)
5. Lógica de comparación para elegir ganador o empate (3 puntos)
6. Impresión del resultado (1 punto)