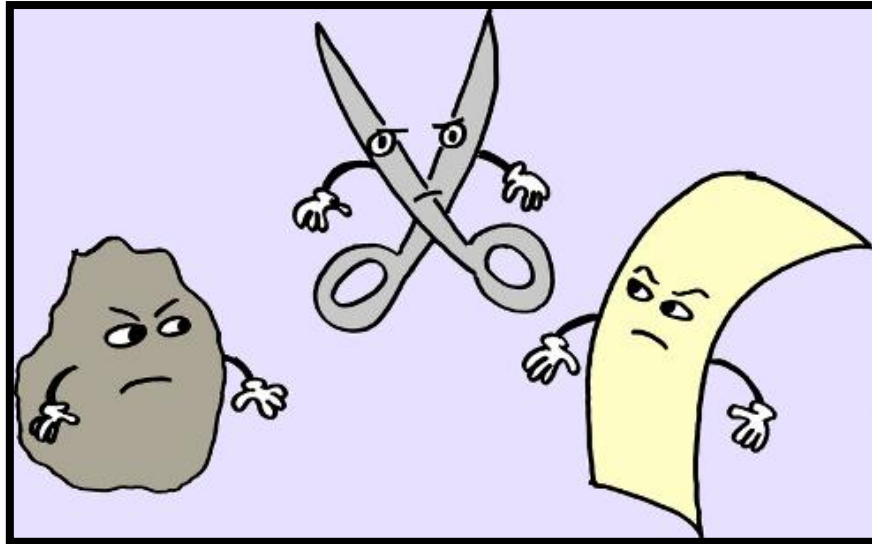




JUEGOS DE AZAR



- El objetivo de esta práctica es crear una simulación del juego clásico **PIEDRA/PAPEL /TIJERA**.
- Se jugará contra la máquina **que se simulará generando números aleatorios**. Lo primero que debe hacer el script es preguntar mediante **un prompt que elige el usuario humano**.
- Por otro lado, el script generará un número aleatorio **entre 1 y 3 (0 y 2 también vale)** donde cada número significará piedra, papel o tijera.
- Para **simbolizar por pantalla la jugada del usuario y la de la máquina se mostrará una imagen de una piedra, papel o tijera** (a vuestra elección). Las imágenes serán distintas por jugador, para poder aclararse en pantalla.
- Una vez que el usuario escribe la jugada que desea, **aparecerá la imagen a los 2 segundos, 2 segundos después aparecerá la jugada de la máquina** y por último **dos segundos después** se mostrará por pantalla un mensaje indicando si ha ganado el usuario o la máquina.
- Al final aparecerá **un confirm donde se preguntará al usuario si quiere seguir jugando o no, recargando la página en caso afirmativo**.