

JUEGO: PIEDRA, PAPEL o TIJERAS

Implementa el conocido juego **Piedra, papel o tijeras** para **dos** jugadores mediante un programa en Python. Realiza una descomposición del juego con funciones.



Un jugador es el ordenador y el otro el usuario que ejecuta tu programa. Te recuerdo que este es un juego de manos en el que existen **tres gestos**. La piedra que vence a la tijera rompiéndola, la tijera que vence al papel cortándolo y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Se utiliza con mucha frecuencia para decidir quién de dos personas hará algo, tal y como se hace a veces usando una moneda, o para dirimir algún asunto.

Aquí tienes la salida del juego:

```
Comencemos...
Juego Piedra, Papel o Tijeras
-----

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): p
Mi turno (Ordenador): tijeras
¡Has perdido!

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): t
Mi turno (Ordenador): tijeras
¡Empate!

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): x
Mi turno (Ordenador): tijeras
¡Enhorabuena, has ganado!

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): p
Mi turno (Ordenador): tijeras
¡Has perdido!

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): s

Estadísticas
-----

Número de partidas: 4
Yo gané 2 (50.0%).
Tú ganaste 1 (25.0%).
Hemos empatado 1 (25.0%).
Adiós
```

Ten presente que si el usuario ingresa una entrada incorrecta el programa debe responder así:

```
Comencemos...
Juego Piedra, Papel o Tijeras
-----

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): p
Mi turno (Ordenador): piedra
¡Enhorabuena, has ganado!

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): e
No existe ese gesto

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): t
Mi turno (Ordenador): tijeras
¡Empate!

Tu turno (Teclea t para tijeras, p para papel, x para piedra, s para salir): |
```