



Ejercicio 2: Piedra Papel o Tijera

Se quiere programar en objetos una versión del juego Piedra Papel o Tijera. En este juego dos jugadores eligen entre tres opciones: piedra, papel o tijera. La piedra aplasta la tijera, la tijera corta el papel, y el papel envuelve la piedra. Los jugadores eligen una opción y se determina un ganador según las reglas:

-

	Piedra	Papel	Tijera
Piedra	Empate	Papel	Piedra
Papel	Papel	Empate	Tijera
Tijera	Piedra	Tijera	Empate

Tareas:

1. Diseñe e implemente una solución a este problema, de forma tal que dadas dos opciones, determine cuál fue la ganadora, o si hubo empate
 2. Se desea extender al juego a una versión más equitativa que integre a lagarto y Spock, con las siguientes reglas:
 - a. Piedra aplasta tijera y aplasta lagarto.
 - b. Papel cubre piedra y desaprueba Spock.
 - c. Tijera corta papel y decapita lagarto.
 - d. Lagarto come papel y envenena Spock.
 - e. Spock rompe tijera y vaporiza piedra.
- ¿Qué cambios se necesitan agregar?
3. Agregue los cambios a la solución anterior.