

Desafío - Piedra, papel o tijera

Se pide crear el programa `juego.rb`, donde el usuario pasará como argumento piedra, papel o tijera, y el programa escogerá una opción al azar.

(Crear el diagrama de flujo antes del programa)

Tip: Para que el computador pueda jugar escoger un número al azar entre 0 y 2, si es 0 entonces es piedra, si es 1 entonces papel y 2 tijera.

Para esto investigue en la documentación el método `rand` de la clase `Random`

Uso:

`ruby juego.rb piedra`

- Computador juega tijera
- Ganaste

`ruby juego.rb tijera`

- Computador juega tijera
- Empataste

`ruby juego.rb papel`

- Computador juega piedra
- Perdiste

En caso que el argumento sea distinto a *piedra*, *papel* o *tijera* el programa debe mostrar las opciones que se pueden jugar.

`ruby juego.rb papelon`

Argumento inválido: Debe ser piedra, papel o tijera.

Evaluación

Se evaluará el output, por lo que tiene que ser idéntico al de los ejemplos dados, sin saltos de línea adicionales.