# Игра «камень, ножницы, бумага»

Напишите класс для игры «[камень, ножницы, бумага](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%8C,_%D0%BD%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D1%86%D1%8B,_%D0%B1%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0)» человека против компьютера. Пользователь вводит с клавиатуры свой выбор, компьютер выбирает свой и выводит его на экран вместе с результатом: ничья, человек выиграл, компьютер выиграл. Цикл повторяется пока пользователь не введет команду на выход. Тогда приложение печатает на экран статистику – сколько было ничьих и выигрышей для каждой из сторон и завершает работу.

Правила игры:

* Камень побеждает ножницы;
* Бумага побеждает камень;
* Ножницы побеждают бумагу;
* При одинаковом выборе – ничья.

Ваша задача написать класс в котором будет реализована только логика игры без ввода с консоли и вывода в неё. Взаимодействие с пользователем должно быть в только методе Main.

Компьютер может использовать разные стратегии игры. Попробуйте реализовать одну или несколько из них:

1. Самая простая – компьютер всегда делает один и тот же ход. Например, камень.
2. Компьютер выбирает свой ход случайным образом.
3. Компьютер делает ход случайным образом, но каждый ход имеет определенную вероятность. Например, камен ь– 60%, ножницы – 25%, бумага – 15%.
4. Компьютер делает свой ход исходя из ходов, которые до этого делал человек стремясь разумеется сделать выигрышный ход. Например, если человек часто выбирает «камень», то компьютер будет предпочитать ход «бумага». В начале игры пока компьютер не набрал достаточно данных он может использовать случайный выбор.