

## PIEDRA, PAPEL, TIJERA, LAGARTO, SPOCK

```
>>> import tkinter as tk
... import random
...
... def jugar(x):
...     opciones = ["Piedra", "Papel", "Tijera", "Lagarto", "Spock"]
...     cpu = random.choice(opciones)
...     reglas = {
...         "Piedra": ["Tijera", "Lagarto"],
...         "Papel": ["Piedra", "Spock"],
...         "Tijera": ["Papel", "Lagarto"],
...         "Lagarto": ["Spock", "Papel"],
...         "Spock": ["Tijera", "Piedra"]
...     }
...
...     if x == cpu:
...         resultado.set(f"Empate! :> Ambos eligieron {x}")
...     elif cpu in reglas[x]:
...         resultado.set(f"Ganaste! :) {x} vence a {cpu}")
...     else:
...         resultado.set(f"Perdiste! :( {cpu} vence a {x}")
...
... juego = tk.Tk()
... juego.title("Piedra, Papel, Tijera, Lagarto, Spock")
...
... resultado = tk.StringVar()
... resultado.set("Elige una opción:")
...
... tk.Label(juego, textvariable=resultado, font=("Arial", 18)).pack(pady=20)
```

```
... opciones = [
...     "Piedra ",
...     "Papel ",
...     "Tijera ",
...     "Lagarto ",
...     "Spock "
... ]
...
... for o in opciones:
...     tk.Button(juego, text=o, width=20, height=2,
...               command=lambda opcion=o.split()[0]: jugar(opcion)).pack(pady=5)
...
... juego.mainloop()
```

## RESULTADO

