

## Desafío - Piedra, papel o tijera

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponible correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el .zip en el LMS.
- Puntaje total: **10 puntos**
- Desarrollo desafío:
  - El desafío se debe desarrollar de manera Individual

### Descripción

Crear un programa que nos permita jugar "Piedra, papel o tijera".

- Primero debes realizar y validar un diagrama de flujo que cumpla con los requerimientos.
- Luego debes programar la solución utilizando Ruby y tu editor de texto favorito.

### Requerimientos

- Imprimir en pantalla un menú que permita, al jugador número uno, elegir una opción:  
Turno jugador uno:
  - Piedra
  - Papel
  - Tijeras
  - Salir
- El programa debe solicitar al jugador número uno el ingreso de una opción.
- Si el jugador número uno ingresa una opción que no pertenece al menú, se debe mostrar en pantalla que la opción no es válida y volver a solicitar -al jugador número uno- el ingreso de una opción.
- Si el jugador número uno la opción ingresada es válida, y no se ingresó la opción de salir (4), se debe desplegar un menú que permita, al jugador número dos, elegir una opción:  
Turno jugador dos:
  - Piedra
  - Papel
  - Tijeras
  - Salir

- Si el jugador número dos ingresa una opción que no es válida, se debe mostrar en pantalla que la opción no es válida y volver a solicitar -al jugador número dos- el ingreso de una opción.
- Si cualquiera de los dos jugadores selecciona la opción número 4, el programa debe terminar.
- Si ambas opciones seleccionadas son válidas, y no son la opción de salir, el programa debe elegir un ganador o un empate de acuerdo al siguiente criterio:
  - Piedra gana a tijera.
  - Papel gana a piedra.
  - Tijera gana a papel.
- El programa, luego de evaluar las selecciones de ambos jugadores, debe imprimir el jugador ganador y luego terminar.
- Si ambos jugadores seleccionaron la misma opción, el programa debe imprimir que el resultado es un empate y luego terminar.

## Criterio de evaluación

1. Impresión del menú para jugador (**1 Punto**)
2. Validación opción no válida para menú jugador (**2 Puntos**)
3. Impresión del menú para jugador (**1 Punto**)
4. Validación opción no válida para menú jugador (**2 Puntos**)
5. Lógica de comparación para elegir ganador o empate (**3 Puntos**)
6. Impresión del resultado (**1 Punto**)