

Programación y estructura de datos

Proyecto Final (Piedra, Papel o tijera)

Realizar una aplicación para el juego piedra, papel o tijeras.

El Juego consta de tres rondas. Los resultados posibles (Ganar, perder, empatar). El juego permitirá la ejecución de n jugadores.

1. Jugadores
 - 1- Computadora
 - 2- Usuario (se debe ingresar Nombre)
2. Las elecciones de la computadora se realizaran de forma aleatoria.
3. Al inicio mostrara un menú
 - Jugar
 - Reportes
 - Salir

Jugar: Al seleccionar esta opción inicia el juego. Se solicita el nombre del jugador. Y se realizan las tres rondas (usuario vs computadora). Finalizada las tres rondas muestra un reporte e indica quien es el vencedor.

Consultara si se desea una ronda más, si el usuario desea seguir jugando. Vuelve a ejecutar la acción de tres rondas sin solicitar el nombre. El nuevo reporte mostrara además de los resultados del presente juego una estadística de juego (las veces que ha ganado la computadora y las veces que ha ganado el usuario).

Si el usuario decide no seguir jugando. Regresa al menú

- Jugar
- Reportes
- Salir

Reportes: Mostrara el resultado de todos los juegos sin importar el usuario

Computadora ganados x

Usuario ganados x

total de juegos.

Y volverá a mostrar el menú

- Jugar
- Reportes
- Salir

Salir: Termina la ejecución del programa.

Se deben implementar funciones y Clases. En el método principal (main) solo se ejecutara una instancia del menú.