



## Projeto 02 – Jogo Jokenpô

Utilizando os conceitos aprendidos até estruturas de repetição, crie um programa que jogue pedra, papel e tesoura (Jokenpô) com você.

O programa tem que:

- Permitir que eu decida quantas rodadas iremos fazer;
- Ler a minha escolha (Pedra, papel ou tesoura);
- Decidir de forma aleatória a decisão do computador;
- Mostrar quantas rodadas cada jogador ganhou;
- Determinar quem foi o grande campeão de acordo com a quantidade de vitórias de cada um (computador e jogador);
- Perguntar se o Jogador quer jogar novamente, se sim inicie volte a escolha de quantidade de rodadas, se não finalize o programa.

*Obs: O projeto deve ser feito individualmente e entregue até o final da aula 11.*