

Desafío - Flujo, ciclos y Métodos (I)

En este desafío validaremos nuestros conocimientos de la unidad Control de Flujo. Para lograrlo, necesitarás aplicar todos los conocimientos adquiridos hasta el momento.

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo **individual**, para asegurarte de tener el máximo de puntaje y enfocar bien los esfuerzos.

Tiempo asociado: 1 hora cronológica

Instrucciones

Se pide crear el programa `juego.rb`, donde el usuario pasará como argumento piedra, papel o tijera, y el programa escogerá una opción al azar.

(Crear el diagrama de flujo antes del programa)



Para que el computador pueda jugar escoger un número al azar entre 0 y 2, si es 0 entonces es piedra, si es 1 entonces papel y 2 tijera.

Para esto investigue en la documentación el método `rand` de la clase `Random`.

Uso:

```
ruby juego.rb piedra
Computador juega tijera.
Ganaste.
```

```
ruby juego.rb tijera
Computador juega tijera.
Empataste.
```

```
ruby juego.rb tijera
Computador juega piedra
Perdiste
```

En caso que el argumento sea distinto a piedra, papel o tijera el programa debe mostrar las opciones que se pueden jugar.

```
ruby juego.rb papelon  
Argumento invalido: Debe ser piedra, papel o tijera.
```

Requerimientos

1. El código tendrá que desarrollarse en el editor de código Visual Studio Code.
2. Al ejecutar el script juego.rb desde la terminal se inicia la ejecución del juego bien sea con ARGV o .gets.
3. Deberán establecerse las condiciones en función de las instrucciones del juego.
4. Utilizar el operador lógico (&& y ||) según sea pertinente y lógico para la evaluación de los casos en los que el usuario gana, pierde o empata.
5. Utilizar la librería Random y el método .rand para que el computador seleccione de forma aleatoria sus opciones de juego.

Ejemplo de ejecución de la librería Random y el método .rand()

```
numero_aleatorio.rand(1..10)  
print(numero_aleatorio)  
# => El retorno será un número aleatorio en el rango de 1 a 10  
# => Con los .. le indicamos el rango
```

Para más información de la librería Random puedes visitar la [documentación oficial](#).

6. Las opciones del computador estarán asociados a un número:
 - a. Piedra (1)
 - b. Papel (2)
 - c. Tijera (3)

Consideraciones y recomendaciones

- Para la anidación de condiciones puedes utilizar elsif.
- [Documentación oficial](#) para el método .rand()