

# Stein Saks Papir

Lag et Stein-saks-papir spill der en bruker spiller mot datamaskinen.

- Brukeren skal kunne velge stein, saks eller papir, og datamaskinen responderer.
- Du skal samle opp statistikk fra spillene. Finn en fornuftig lagringsmetode for å lagre disse dataene.
- Etter spillene er ferdig, bruk dataene til å finne ut hvem som vant.
- Programmer til slutt forskjellige strategier for brukeren, med automatikk. For eksempel test ut: Random valg, bare saks, bare papir etc.

Lag dette spillet med klasser og objekter I python!