

Solución Desafío - Cachipún

PASO 1: Utilizar `random.choice` o algún mecanismo similar para poder simular la elección del computador.

PASO 2: Describir las reglas que entregan la victoria al computador o al jugador y mostrar el resultado en pantalla.

PASO 3: Generar un mecanismo de validación. En caso de que no se ingrese piedra, papel o tijeras el juego no inicia.

```
import sys
import random
jugador = sys.argv[1].lower()

# Declarar opciones válidas (3 puntos)
# PASO 3
if (jugador != 'piedra' and jugador != 'papel' and jugador !=
    'tijeras'):
    print('Argumento inválido: Debe ser piedra, papel o tijera.')
else:
    # Uso random.choice (2 puntos)
    # PASO 1
    computador = random.choice(['piedra', 'papel', 'tijeras'])

    print(f'''
    Tu jugaste {jugador}.
    Computador jugó {computador}''')
    # Uso Reglas para ganar (5 puntos)
    # PASO 2
    if (jugador == 'piedra' and computador == 'tijeras') or
        (jugador == 'tijeras' and computador == 'papel') or
        (jugador == 'papel' and computador == 'piedra'):

        print('Felicitaciones has ganado!!!')
    elif jugador == computador:
        print('Empate!!')
    else:
        print('Perdiste :(')
```