

Jokenpô (Pedra, Papel ou Tesoura)

Implemente o jogo de jokenpô em python, de acordo com os requisitos abaixo:

1. O programa deve respeitar as regras do Jokenpô (Pedra ganha da tesoura / Tesoura ganha do papel / Papel ganha da pedra)
2. O jogo possui três modalidades: humano x humano, humano x computador ou computador x computador. A escolha da modalidade deve ser definida no início do programa, e não pode ser modificada ao longo da execução.
3. Após a escolha da modalidade, o jogo pode ter inúmeras partidas, ao final de cada partidas o programa deve perguntar se o jogador quer CONTINUAR ou SAIR.
4. Em cada partida o programa deve, solicitar a jogada (PEDRA, PAPEL OU TESOURA) se o jogador for humano ou gerar a jogada de forma randômica se o jogador for computador. Após coletar as jogadas, o programa deve indicar quem foi o vencedor e mostrar o placar geral.
5. Caso o jogador deseje CONTINUAR, o programa deve começar mais uma partida. Caso o jogador deseje SAIR, o programa deve exibir o placar geral e apresentar uma mensagem de agradecimento com os nomes dos estudantes.
6. O código do programa deve estar documentado e pode ser implementado em grupos de até no máximo 4 pessoas.
7. Os estudantes devem ter domínio sobre todo o código, poderá ser realizado um teste de autoria nas entregas para avaliar o domínio de cada estudante. **Em caso de cópia ou plágio, a nota atribuída a atividade será zero.**
8. Data de Entrega: 14/08/2022 no CANVAS.