

Laboratório 0.3 – Exercício Jogo “Pedra, Papel, Tesoura”

Objetivo

Construir um versão console do jogo clássico “Pedra, Papel, Tesoura”, usando a linguagem Java.

Instruções

Exercício individual ou em duplas.

Descrição do Jogo

Jogo Pedra, Papel e Tesoura – modo Texto

Regras: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Pedra, papel e tesoura](http://pt.wikipedia.org/wiki/Pedra,_papel_e_tesoura)

Requisitos:

- o computador deve gerar aleatoriamente sua jogada (fair play);
- um placar geral deve ser mantido;
- caso o jogador escreva um lance inexistente, o computador deve responder “Não entendi!”.

Exemplo de interação via console (o símbolo ■ representa o cursor em espera):

```
$> ./JogoPedraPapelTesoura
Bem-vindo :: Vamos jogar!
Instruções: escreva “pedra”, “papel” ou “tesoura” para dar o lance.
Jogador: ■
```

[jogador jogou “papel”, e o computador jogou “pedra”]

```
$> ./JogoPedraPapelTesoura
Bem-vindo :: Vamos jogar!
Instruções: escreva “pedra”, “papel” ou “tesoura” para dar o lance.
Jogador: papel
CPU: pedra
Você ganhou!
Jogador 1 x 0 CPU
Instruções: escreva “pedra”, “papel” ou “tesoura” para dar o lance.
Jogador: ■
```

[e assim por diante...]