

Faça um programa que simule o jogo de pedra, papel e tesoura (jokenpo) entre um usuário e o computador. O usuário informa qual a sua escolha pedra, papel ou tesoura (usar campo radio) e clica no botão Jogar. O resultado deve ser mostrado em imagens (mãos) tanto a escolha do usuário quanto a do computador e informar quem foi o vencedor ou empate. O programa deve salvar o contexto dos dados informados.

