

# Desafío - Piedra, Papel o Tijera

---

## Instrucciones

- Se evaluará el output, por lo que tiene que ser idéntico al de los ejemplos dados, sin saltos de línea adicionales.
- Subir el resultado a la plataforma Empieza.

## Requerimientos

Se pide crear el programa `juego.py`, el usuario entregará como argumento: piedra, papel o tijera.

El programa debe entregar uno de los argumentos indicados al azar, jugando así con el usuario.

Tip: Crea el diagrama de flujo antes del programa

Para que el computador pueda jugar escogerá un número al azar entre 1 y 3, siendo:

1: piedra

2: papel

3: tijera

```
python juego.py piedra
```

- Computador juega tijera
- Ganaste

```
python juego.py tijera
```

- Computador juega tijera
- Empataste

```
python juego.py tijera
```

- Computador juega piedra
- Perdiste

En caso que el argumento sea distinto a piedra, papel o tijera, el programa debe mostrar las opciones que se pueden jugar.

```
python juego.py papelon
```

Argumento inválido: Debe ser piedra, papel o tijera.