

P2W4 Steen Schaar Papier

Schrijf een **main** methode waarin je de gebruiker vraagt naar “steen”, “schaar”, “papier” of “stop”.

Gebruik een array als volgt:

```
final String[] opties = {"steen", "schaar", "papier"};
```

Met behulp van **Random** kan je de computer een willekeurige keuze laten maken uit deze array.

Vervolgens kan je je programma laten bepalen wie er gewonnen heeft.

Belangrijk: gebruik een **InputMismatchException** om het programma af te breken bij foute invoer van de gebruiker.

Verwachte uitvoer

```
Steen, schaar of papier? (of stop) steen
```

```
Mijn keuze was steen.
```

```
Gelijkspel!
```

```
Steen, schaar of papier? (of stop) steen
```

```
Mijn keuze was papier.
```

```
Ik win!
```

```
Steen, schaar of papier? (of stop) steen
```

```
Mijn keuze was steen.
```

```
Gelijkspel!
```

```
Steen, schaar of papier? (of stop) steen
```

```
Mijn keuze was schaar.
```

```
U wint, proficiat!
```

```
Steen, schaar of papier? (of stop) steeeeeeeeeen!!!
```

```
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException: Invoer  
is foutief.
```

```
at be.kdg.ssp.SteenSchaarPapier.main(SteenSchaarPapier.java:34)
```

```
...
```