

## JUEGO DE PIEDRA PAPEL O TIJERA

En este juego, el usuario competirá contra el computador en el tradicional juego de piedra papel o tijera. El computador sacará su elección de manera randómica.

Es importante crear un archivo de word de evidencias, en el cual deben ir agregando capturas de pantalla de las pruebas que van realizando sobre el juego.

Se recomienda de la misma forma ir haciendo commits frecuentes del código que va funcionando.

1. Dentro de su directorio **krakeDev**, crear una carpeta llamada **juego**. Dentro de la carpeta ubicar el archivo utilitarios.js de ejercicios anteriores. Además crear los archivos juego.html, juego.js, serviciosJuego.js y juego.css
2. Agregar una carpeta imagenes y dentro de ella colocar 3 imágenes con la extensión png, es decir piedra.png, papel.png y tijera.png
3. En el archivo serviciosJuego.js, crear las siguientes funciones:

Función	<b>obtenerAleatorio</b>
Descripción	Obtiene un número aleatorio entero, del 1 al 3, puede basarse en el ejercicio que se hizo con el lanzamiento de dados.
Parámetros	No recibe parámetros
Retorno	Un número entero randómico entre 1 y 3, ambos incluidos.

Función	<b>generarElemento</b>
Descripción	Genera randómicamente las cadenas "piedra", "papel" o "tijera". Algoritmo: Genera un número randómico del 1 al 3, invocando a la función obtenerAleatorio. Si el número es 1, retorna "piedra", si es 2 retorna "papel" y si es 3 retorna "tijera".
Parámetros	no recibe parámetros
Retorno	La cadena "piedra" "papel" o "tijera" aleatoriamente

Función	<b>determinarGanador</b>
Descripción	Determina cuál de los dos jugadores gana el piedra papel o tijera.
Parámetros	<b>eleccionJugador1:</b> String con la elección del jugador 1 <b>eleccionJugador2:</b> String con la elección del jugador 2



Retorno	0 si empatan, 1 si gana el jugador 1, 2 si gana el jugador 2.
---------	---

Función	<b>generarRuta</b>
Descripción	Genera la ruta de la imagen, en base al nombre que recibe. La ruta es: ./imagenes/<nombre>.png Por ejemplo: si llega el nombre tijeras, retornaría ./imagenes/tijeras.png
Parámetros	<b>nombre:</b> nombre de la selección realizada
Retorno	Retorna la ruta de la imagen que tiene que pintar

4. En el archivo juego.js, agregar una función jugar, que recibe como parámetro un String llamado seleccionado. La función realiza lo siguiente:
  1. Invoca a generarElemento y guarda el resultado en una variable
  2. Con la variable obtenida invoca a generarRuta y con este valor muestra la imagen seleccionada por el computador
  3. Invoca a determinarGanador pasándole el valor que obtuvo en generarElemento y el valor que recibe la función en el parámetro seleccionado. Si el resultado de determinarGanador es 0, muestra en pantalla EMPATE, si gana el usuario muestra un mensaje GANASTE LA PARTIDA!! y si gana el computador muestra un mensaje PERDISTE LA PARTIDA!!
5. En el archivo juego.html agregar los componentes:
  - Un título que diga JUEGA PIEDRA PAPEL O TIJERA
  - Tres imágenes, una que muestra la piedra, otra que muestra el papel y otra que muestra la tijera. Cuando el usuario presiona la imagen, invoca a la función jugar pasándole como parámetro el String correspondiente. Es decir en el evento onclick de la imagen ejecutar la función jugar, por ejemplo: desde la imagen piedra, se invocaría jugar('piedra');
  - Agregar un componente imagen donde se va a mostrar la imagen seleccionada por el computador.
  - Agregar un texto para indicar quien ganó la partida
6. En el archivo juego.js agregar dos variables globales (es decir dos variables fuera de cualquier función) llamadas puntosUsuario y puntosComputador, con valores iniciales de 0 cada una.
7. Cada vez que el usuario gana, se incrementa en 1 la variable puntosUsuario, cada vez que el computador gana, se incrementa en 1 la variable puntosComputador.
8. Agregar los textos en la página para mostrar los puntajes de usuario y computador todo el tiempo, cada vez que se juega, se muestran los nuevos valores de los puntajes en pantalla.
9. Cada vez que se juega, validar si el puntaje del jugador es 5 mostramos un mensaje HAS GANADO EL JUEGO, si el puntaje del jugador es 5 mostramos un mensaje EL COMPUTADOR TE HA VENCIDO.
10. Agregar un botón NUEVA PARTIDA que invoca a una función limpiar, que se encarga de dejar la página tal como estaba al inicio del juego.