**Trabalho Prático**

**Disciplina: Laboratório de Programação I**

**Profª. Renata**

Fazer um programa em C para criar o jogo Papel, Pedra e Tesoura.

O jogador jogará contra o computador. Peça o nome do jogador e em seguida ele escolherá entre papel, pedra e tesoura e o computador aleatoriamente gerará um dos três.

O melhor de três vence, lembrando que papel ganha de pedra, que ganha de tesoura, que ganha de papel.

O programa deve permitir ser executado novamente.

Obs.: Para gerar um número aleatório, é necessário utilizar as funções srand() e rand().

**Entrega do trabalho: 04/04/2013**

**No máximo 2 integrantes no grupo**

O trabalho deve ser enviado na área do aluno. Colocar o nome dos dois alunos como comentário no código.