

## 7 Jeu de pierre, papier, ciseaux

**Prérequis :** `input()`, `if ... else`, `while` (tp8 boucles conditionnées)

**Règles du jeu :**



Deux joueurs se montrent simultanément leur main qui symbolisera une pierre (poing fermé), un papier (main tendue) ou des ciseaux (l'index et le majeur forment un V). La pierre bat les ciseaux, les ciseaux battent le papier et le papier bat la pierre. Si les deux joueurs jouent le même symbole, il y a égalité.

### Consignes

Ecris un programme qui te permette de jouer contre l'ordinateur en 5 manches.  
Le choix de la pierre, du papier ou des ciseaux se fera respectivement par 1, 2, 3.

### Améliorations

Demande le choix 1, 2, 3 jusqu'à ce que la réponse tapée soit correcte.  
Rajoute la possibilité de jouer soit contre l'ordinateur, soit à 2 joueurs.  
Le jeu doit continuer jusqu'à ce que le joueur tappe -1

### Résultats

```
Comment veux-tu jouer?
1: contre l'ordinateur | 2: à 2 joueurs)
1
Que choisis-tu ?
1 : pierre, 2 : papier, 3 : ciseaux ?
5
Que choisis-tu ?
1 : pierre, 2 : papier, 3 : ciseaux ?
1
Le programme a choisi: 2 | Tu as choisi: 1
Le programme a gagné le point
Score du programme: 0 | Ton score: 1
...
Que choisis-tu ?
1 : pierre, 2 : papier, 3 : ciseaux ?
2
Le programme a choisi: 3 | Tu as choisi: 2
Le programme a gagné le point
Score du programme: 5 | Ton score: 5
Le programme a gagné la partie
```