

## Practica 4

*Profesor: Carlos Zerón Martínez*  
*Ayudante: Alejandro Sánchez Aviles*  
*Laboratorista: Mario Gama Mora*

### Objetivo general

Realiza un programa para que el usuario juegue Piedra, Papel o Tijera con la computadora. El usuario hará su elección utilizando el teclado y la computadora hará su elección en forma pseudoaleatoria.

El ganador del juego se decide de acuerdo a estas reglas:

1. Piedra vence a Tijeras
2. Tijeras le gana a Papel
3. Papel triunfa sobre Piedra.

Si ambos escogen el mismo movimiento, el juego queda en empate.

### Ayuda

Utiliza constantes enteras para representar el movimiento hecho por ejemplo :

- 1 = piedra
- 2 = papel
- 3 = tijeras.

Recuerda utilizar los métodos `nextInt` y/o `nextFloat` de la clase `Random`, según consideres para obtener el tiro de la máquina.

Recuerda usar la clase `Scanner` para leer los movimientos que realice el jugador. Estos puedes representarlos por enteros, por palabras abreviadas descriptivas o bien, los nombres completos: piedra, papel o tijera.

Un ejemplo del juego en progreso:

PIEDRA, PAPEL O TIJERA

(1) Piedra

(2) Papel

(3) Tijera

Elige una opción: 2

Tu elegiste: Papel

La computadora escogió: Piedra

Tu ganas

La clase que modele tu programa debe llamarse `PiedraPapelTijera`.

En un `README.pdf` describe el diseño de tu programa. Comenta tu programa con comentarios en `javadoc` para indicar funcionamiento general, versión, fecha de implementación, nombre, así como comentarios de línea precedidos por `//` para favorecer la lectura de tu código.