**PIEDRA, PAPEL O TIJERA**

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

int main ()

{

int x;

int intentos;

int ganados ;

int perdidos;

int empate;

unsigned int y;

intentos=0;

ganados=0;

perdidos=0;

empate=0;

printf("Selecciona una opcion\n1.-Piedra\n2.-Papel\n3.-Tijera\n(o 4 para terminar): \n");

scanf("%d", &x);

while(x!=4){

y =(rand() %3);

switch(x){

case 1:

if(x==y){

printf("Es un empate\n");

empate+= 1;

intentos+=1;}

else if(x<=y){

printf ("Tu pierdes\n");

perdidos+=1;

intentos+=1;}

else if (x>=y){

printf("Ta ganas\n");

ganados+=1;

intentos+=1;

}

break;

case 2: if(x==y){

printf("Es un empate\n");

empate+= 1;

intentos+=1;}

else if(x<=y){

printf ("Tu pierdes\n");

perdidos+=1;

intentos+=1;}

else if(x>=y){

printf("Tu ganas\n");

ganados+=1;

intentos+=1;

}

break;

case 3: if(x==y){

printf("Es un empate\n");

empate+= 1;

intentos+=1;}

else if(x<=y){

printf ("Tu pierdes\n");

perdidos+=1;

intentos+=1;}

else if(x>=y){

printf("Tu ganas\n");

ganados+=1;

intentos+=1;

}

break;

default: printf("Error\n");

break;

}

printf("Selecciona una opcion\n1.-Piedra\n2.-Papel\n3.-Tijera\n(o 4 para terminar)\n");

scanf("%d", &x);

}

printf("\nHas ganado %d veces\n", ganados);

printf("Has perdido %d veces\n", perdidos);

printf("Has empatado %d veces\n", empate);

printf("Has jugado %d veces\n", intentos);

if(ganados>perdidos){

printf("\nGanaste la partida");}

else if(perdidos>ganados){

printf("\nPerdiste la partida");}

else if(ganados==perdidos){

printf("\nEs un empate");}

printf("\nGracias por jugar ;)");

}

