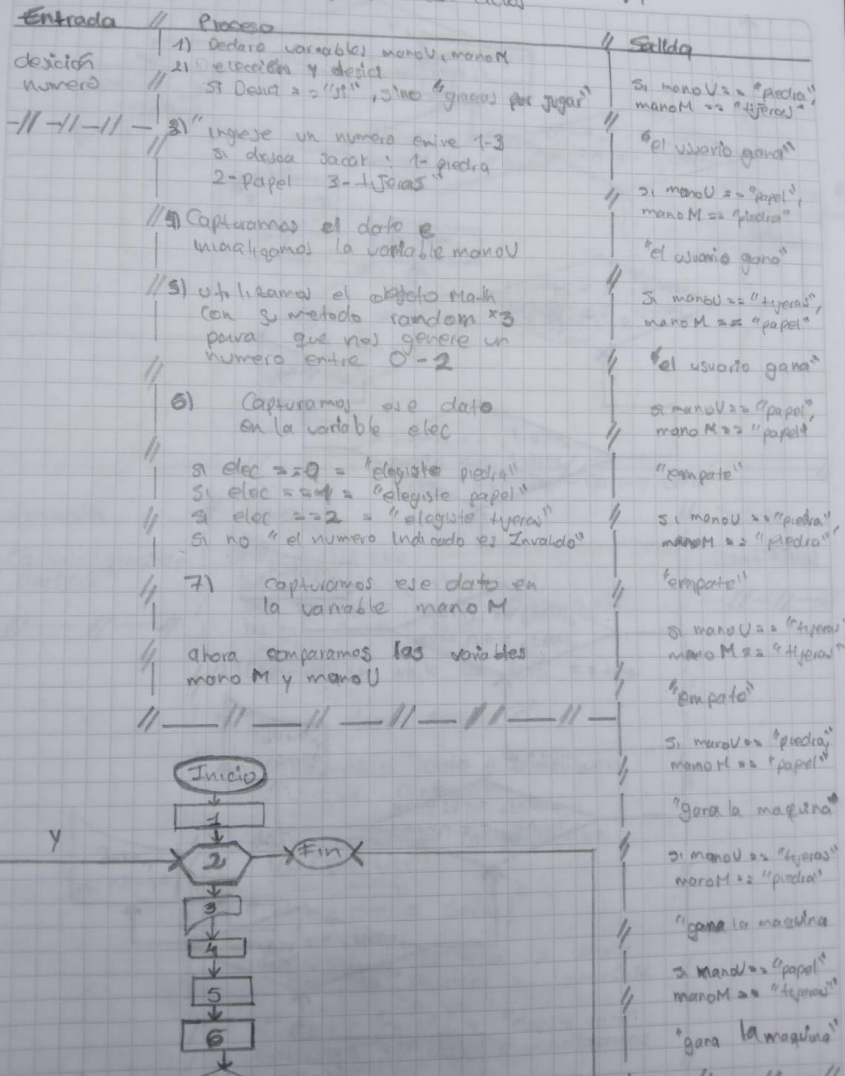


Piedra, papel y tijeras con azar

VI



```

// -- -- -- -- //
// Si desea = "si", sino "quiero por jugar"
// 3) ingrese un numero entre 1-3
//    si desea jugar: 1- piedra
//                  2- papel  3- tijeras
// 4) Capturamos el dato e
//    inicializamos la variable manoU
// 5) utilizamos el objeto Math
//    con su metodo random *3
//    para que nos genere un
//    numero entre 0-2
// 6) Capturamos ese dato
//    en la variable elec
//    si elec == 0 = "elegiste piedra"
//    si elec == 1 = "elegiste papel"
//    si elec == 2 = "elegiste tijeras"
//    si no "el numero indicado es invalido"
// 7) capturamos ese dato en
//    la variable manoM
// ahora comparamos las variables
// mano M y mano U
// -- -- -- -- //

```

```

// Si manoU == "piedra"
// manoM == "tijeras"
// "el usuario gana"
// si manoU == "papel"
// manoM == "piedra"
// "el usuario gana"
// si manoU == "tijeras"
// manoM == "papel"
// "el usuario gana"
// si manoU == "papel"
// manoM == "papel"
// "empate"
// si manoU == "piedra"
// manoM == "piedra"
// "empate"
// si manoU == "tijeras"
// manoM == "tijeras"
// "empate"
// si manoU == "piedra"
// manoM == "papel"
// "gana la maquina"
// si manoU == "tijeras"
// manoM == "piedra"
// "gana la maquina"
// si manoU == "papel"
// manoM == "tijeras"
// "gana la maquina"
// -- -- -- -- //

```

