

Y a ese random le multiplicamos por 3 para que no se pase de 3

Capturamos el dato

Utilizamos un switch para que, dependiendo del numero capturado se elija piedra, papel o tijeras y con ese dato inicializamos la variable manoM

-salida

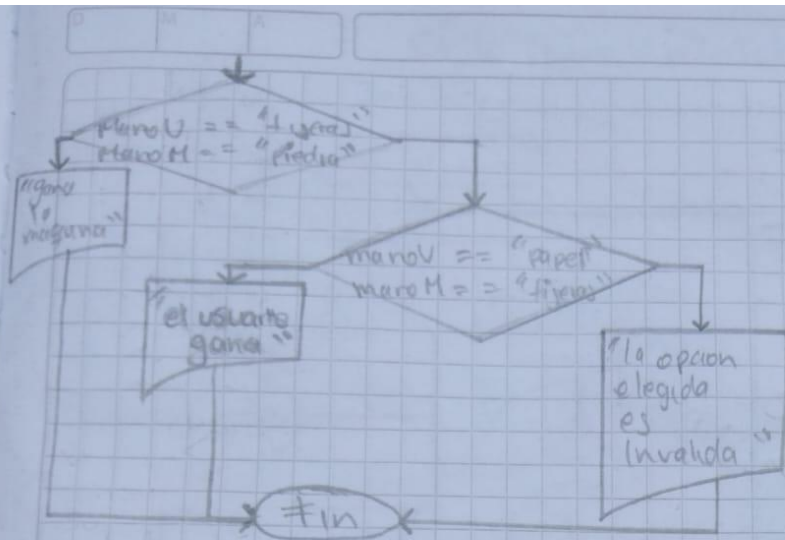
ahora con las 2 variables ManoU y manoM creamos una condicional if para que nos compare las posibles combinaciones

Si ManoU == "piedra", ManoM == "tijeras"

"el usuario gana"

Si ManoU == "papel", ManoM == "piedra"

"el usuario gana"



Si: manoU ==
"tijera", manoM
== "papel"

"el usuario
gana"

Si: manoU ==
"papel", manoM
== "papel"

"empate"

Si: manoU ==
"piedra", manoM
== "piedra"

"empate"

Si: manoU ==
"tijera", manoM
== "tijera"

"empate"

Si: manoU ==
"piedra", manoM
== "papel"

"gana la
maquina"

Si: manoU ==
"tijera", manoM
== "piedra"

"gana la
maquina"

Si: manoU ==
"papel", manoM
== "tijera"

"gana la maquina"