

Leé con cuidado el enunciado y por lo menos dos veces para resolver lo pedido. Pensá bien la estrategia de resolución antes de comenzar el desarrollo de lo que te solicitan. El objetivo de este examen es **evaluar la correcta aplicación de los conceptos y técnicas** vistos hasta el momento:

- Declaración y definición de variables y constantes
- Estructura condicional
- Ciclos
- Acumuladores y contadores
- Uso de diagramas Nassi-Shneiderman.

Enunciado

Ana y Bartolo se divierten con uno de los juegos más populares del planeta: el archifamoso “Piedra, Papel o Tijera”. En este juego, cada uno de los jugadores elige una de tres opciones posibles: Piedra, Papel o Tijera. Es fundamental que ambos jugadores realicen la elección en simultáneo, sin saber lo que eligió el rival.

Al comenzar el juego el programa deberá solicitar a cuántos puntos se jugará. Este debe ser un número mayor a cero y el participante que primero alcance dicho puntaje será el vencedor.

El ganador de cada ronda sumará un punto, el cual se determina de acuerdo a las siguientes reglas:

- Piedra vence a Tijera (Es posible desafilar una tijera con una piedra común y corriente. Otra buena estrategia es romper la tijera a pedrazos).
- Tijera vence a Papel (Es muy fácil cortar papeles con una tijera).
- Papel vence a Piedra (Porque la envuelve. Bueno... a alguien le tenía que ganar, pobre Papel).
- Si ambos jugadores eligen la misma opción, la ronda resulta en empate y ninguno sumará punto.

Las reglas anteriores permiten siempre decidir el resultado de cada ronda del juego.



Se pide

Se te pide que escribas un programa que reciba las opciones que eligieron Ana y Bartolo y así determinar el ganador de cada ronda y el ganador del juego (el primero que alcanzó el puntaje pautado).

Datos de entrada

Para cada ronda se reciben por teclado:

- La opción elegida por el primer jugador (en este caso Ana).
- La opción elegida por el segundo jugador (en este caso Bartolo).

Las opciones pueden ser únicamente una de estas: “Piedra”, “Papel” o “Tijera”, escritas exactamente de esta manera (sin las comillas).

Datos de salida

Al finalizar cada ronda se debe emitir por pantalla, con la palabra ANA si es Ana quien gana el juego, BARTOLO si es Bartolo quien gana, o bien EMPATE si el resultado de la ronda es un empate.

Ejemplo

Si la entrada fuera:

Eleccion de ANA: Piedra

Eleccion de BARTOLO: Tijera

La salida debería ser:

Ganador de la ronda: ANA

Y así Ana sumaría un punto.