Programmā python izveidoju spēli – akmens, šķēres, papīrits.

Akmens, šķēres, papīrīts ir [spēle](https://lv.wikipedia.org/wiki/Sp%C4%93le), kurā piedalās divi vai vairāki cilvēki. Manā gadījumā cilvēks un robots (dators). To parasti spēlē, lai noskaidrotu uzvarētāju starp tiem. Šī spēle bieži tiek lietota kā [atlases metode](https://lv.wikipedia.org/w/index.php?title=Atlases_metode&action=edit&redlink=1), lai pēc [nejaušības principa](https://lv.wikipedia.org/w/index.php?title=Nejau%C5%A1%C4%ABbas_princips&action=edit&redlink=1) tiktu noskaidrota persona kādam īpašam uzdevumam, līdzīgi, kā [monētas mešana](https://lv.wikipedia.org/w/index.php?title=Mon%C4%93tas_me%C5%A1ana&action=edit&redlink=1) vai [salmiņu vilkšana](https://lv.wikipedia.org/w/index.php?title=Salmi%C5%86u_vilk%C5%A1ana&action=edit&redlink=1). Tikai, atšķirībā no patiešām [nejaušas](https://lv.wikipedia.org/w/index.php?title=Nejau%C5%A1s&action=edit&redlink=1) atlases, šo spēli spēlējot vairākas reizes, var jau iepriekš paredzēt, kuru no elementiem (akmeni, šķēres vai papīrīti) uzliks pretinieks, bet šoreiz, cilvēks nekad nezinās, kādu elementu var izvēlēties pretinieks, jo tas notiek randomā.

Spēle ir radusies [Ķīnā](https://lv.wikipedia.org/wiki/%C4%B6%C4%ABna) un izplatījusies, pieaugot saskarsmei ar [Austrumāziju](https://lv.wikipedia.org/wiki/Austrum%C4%81zija), laika gaitā izveidojoties dažādiem spēles variantiem. Man ir klasiskais spēles variants.

Tātad, lietotājs ievada, piemēram, akmens, dators var arī izvēlēties akmeni vai arī papīru, šķēres un, ja dators ievada papīrs, lietotājs ir zaudējis un robota uzvarai +1.

Kad spēle apnīk, var uzrakstīt komantu *beigt* un spēle beigsies, parādot iegūtas lietotāja un datora uzvaras.