



## Desafío - Piedra, Papel o Tijera

---

### Instrucciones

- Para evaluar el desafío se evaluará el output, por lo que tiene que ser idéntico al de los ejemplos dados, sin saltos de línea adicionales.
- Subir el resultado a la plataforma Empieza.

### Requerimientos

Se pide crear el programa `juego.py`, el usuario pasará como argumento piedra, papel o tijera, el programa escogerá una opción al azar jugará con número al azar.

Tip: Crea el diagrama de flujo antes del programa

Para que el computador pueda jugar escoger un número al azar entre 1 y 3, si es 1 entonces en piedra, si es 2 entonces papel y 3 tijera.

```
python juego.py piedra
```

- Computador juega tijera
- Ganaste

```
python juego.py tijera
```

- Computador juega tijera
- Empataste

```
python juego.py tijera
```

- Computador juega piedra
- Perdiste

En caso que el argumento sea distinto a piedra papel o tijera el programa debe mostrar las opciones que se pueden jugar.

```
python juego.py papelon
```

Argumento inválido: Debe ser piedra, papel o tijera.