

## **(Pedra, papel e tesoura) - Jokenpô**

Através da linguagem de programação JAVA, crie uma solução para atender aos requisitos do jogo (Janken-pon), isto é, criar uma dinâmica através da interface do teclado para que seja possível jogar este divertido jogo. As regras estão abaixo:

- **Pedra ganha da tesoura (quebrando-a).**
- **Tesoura ganha do papel (cortando-o).**
- **Papel ganha da pedra (embrulhando-a).**

O jogo inicia através da inserção dos jogadores. Este jogo deve ter DOIS JOGADORES, deverá ser possível adicionar o NOME de cada um dos jogadores, e deverá ter juntamente com o nome do Jogador o placar de cada um. **Deverá ser gerado um placar final no fim do jogo para informar o ganhador.** Para finalizar o jogo, um dos jogadores deverá sair do jogo. A cada nova rodada cada jogador deverá escolher sua alternativa (PEDRA; PAPEL OU TESOURA).