

Desafío - Piedra, Papel o Tijera

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponibilizado correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el `.zip` en el LMS.
- Desarrollo desafío:
 - El desafío se debe desarrollar de manera Individual.

Requerimientos

Se pide crear el programa `juego.py`, el usuario entregará como argumento: piedra, papel o tijera.

El programa debe entregar uno de los argumentos indicados al azar, jugando así con el usuario.

Tip: Crea el diagrama de flujo antes del programa.

Para que el computador pueda jugar escogerá un número al azar entre 1 y 3, siendo:

- 1: piedra.
- 2: papel.
- 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.