

Objetivo:

Crear un juego interactivo donde el usuario juega contra la máquina a piedra, papel o tijera. Gana el primero que alcance 2 puntos.

Pasos para realizar el programa:

- 1. Mostrar un mensaje de bienvenida al usuario explicando cómo jugar.**
- 2. Inicializar los puntos del jugador y de la máquina en 0.**
- 3. Mientras ninguno tenga 2 puntos, repetir el siguiente ciclo:**
 - a. Mostrar las opciones disponibles: piedra, papel, tijera y opción para salir.**
 - b. Pedir al usuario que elija una opción.**
 - c. Validar que la opción sea válida (1, 2, 3 o 0 para salir).**
 - d. Si el usuario elige salir, terminar el programa.**
 - e. Generar aleatoriamente la elección de la máquina.**
 - f. Mostrar las elecciones del usuario y de la máquina.**
 - g. Comparar las elecciones y determinar quién gana la ronda:**
 - Si es empate, informar empate.**
 - Si gana el jugador, sumar un punto al jugador.**
 - Si gana la máquina, sumar un punto a la máquina.**
 - h. Mostrar el marcador actualizado.**
- 4. Al final, cuando uno de los dos llegue a 2 puntos, mostrar quién ganó el juego.**