

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.
- Puntaje total: 10 puntos
- Desarrollo desafío: Grupal

Se pide crear el programa `juego.rb`, donde el usuario pasará como argumento piedra, papel o tijera, y el programa escogerá una opción al azar.

(Crear el diagrama de flujo antes del programa)

Tip: Para que el computador pueda jugar escoger un número al azar entre 0 y 2, si es 0 entonces es piedra, si es 1 entonces papel y 2 tijera.

Para esto investigue en la documentación el método `rand` de la clase `Random`.

Uso:

```
ruby juego.rb piedra
Computador juega tijera.
Ganaste.
```

```
ruby juego.rb tijera
Computador juega tijera.
Empataste.
```

```
ruby juego.rb 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.

```
ruby juego.rb papelon  
Argumento invalido: Debe ser piedra, papel o tijera.
```

Evaluación

Se evaluará el output, por lo que tiene que ser idéntico al de los ejemplos dados, sin saltos de línea adicionales.