

Desafío - Cachipún

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponible 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: Individual.
- Tiempo: 30 minutos

Habilidades a evaluar

- Codifica un programa en Python utilizando instrucciones de bloque para manejar el flujo en base a condiciones lógicas.

Descripción

El Cachipún, conocido también como **chin chan pu, pikachú, jankenpón, yan ken po, pin pon papas, hakembó** o **how-are-you-speak**, es un juego de manos en el que existen tres elementos: la piedra que vence a la tijera rompiéndola, la tijera que vence al papel cortándolo y el papel que vence a la piedra envolviéndola, dando lugar a un círculo o ciclo cerrado. Se utiliza con mucha frecuencia para decidir quién de dos personas hará algo, tal y como se hace a veces usando una moneda, o para dirimir algún asunto.

Para poner en práctica lo que hemos aprendido a lo largo de la unidad, se implementará un programa en Python que permite jugar al cachipún en contra del computador.

Requerimientos

1. Se pide crear el programa `cachipun.py`, donde el usuario entregará como argumento: piedra, papel o tijera. Para que el computador pueda jugar escogerá un valor al azar. Para eso se solicita investigar `random.choice()` de la librería `random`.
(2 Puntos)

La manera en que se ejecutará el programa será de la siguiente manera:

```
python juego.py piedra
```

```
Tu jugaste Piedra  
Computador jugó tijera  
Ganaste!!
```

2. Considerar las opciones de ganar, perder o empatar con la computadora.
(5 Puntos)
3. En caso que el argumento sea distinto a piedra, papel o tijera, el programa debe mostrar las opciones que se pueden jugar.
(3 Puntos)

```
python juego.py papelon
```

```
Argumento inválido: Debe ser piedra, papel o tijera.
```