

Dans ce laboratoire, vous allez écrire un programme shell bash (script) qui implémente le jeu “Roche, papier, ciseau” avec un usager jouant contre l’ordinateur. Dans ce jeu l’utilisateur et l’ordinateur choisissent secrètement une option : la roche, le papier ou les ciseaux. Si les 2 ont choisi le même élément, le match est nul, autrement le gagnant est déterminé en suivant les règles (bien connues?) suivantes :

- 1) la roche brise les ciseaux (la roche gagne)
- 2) les ciseaux coupent le papier (les ciseaux gagnent)
- 3) le papier couvre les roches (le papier gagne)

Vous aurez besoin d’utiliser la génération d’un nombre aléatoire pour simuler le choix réalisé par l’ordinateur. Les lignes suivantes vont affecter un nombre pseudo-aléatoire entre 0 et 2 inclusivement à la variable \$rand. Vous pourrez ainsi transposer ce chiffre à une des trois valeurs utilisées par le jeu soit le "papier", les "ciseaux", ou la "roche".

```
seed=`date | cut -c18-20` # de l'heure courant extraire les caractères correspondants aux secondes (0-59)
rand=`expr \( \($seed \* 5\) / 3\) \% 3` # génère un nombre 0, 1, or 2
```

Il faudrait permettre à l’usager de jouer jusqu’à ce qu’il tape "quit". Un exemple de sortie pourrait être:

```
./RochePapierSciseauSolution.sh
Papier, Ciseaux, Roche (quit pour terminer...)
Saisie de l'usager:
papier
Usager a choisi papier, l'ordinateur a choisi ciseaux
L'ordinateur a gagné
Saisie de l'usager:
roche
Usager a choisi roche, l'ordinateur a choisi ciseaux
L'Usager a gagné
Saisie de l'usager:
ciseaux
Usager a choisi ciseaux, l'ordinateur a choisi ciseaux
Match nul
Saisie de l'usager:
quit
[renauld@g164-057 Desktop]$
```