

22. Realiza el juego de piedra, papel y tijera.

Crea un enum llamado Mano (PIEDRA, PAPEL, TIJERA). Cada uno tendrá asociado un índice
PIEDRA => 0, PAPEL => 1 y TIJERA => 2.

Crea las siguientes clases:

- PiedraPapelTijera: Manejara el tema del juego.
 - o tablero: int[][]

Sus métodos son:

- inicializarTablero(): void => inicializa el tablero con la información del tablero.
- ganador(Mano j1, Mano j2): int => indica quien gano o si se empate