**Juego Grupal**

**Sujehins Nicole Leiva Huerta**

**Jhon Jairo Berdugo Mendoza**

**Carlos Alberto Cáceres Verdugo**

1. El primer **do** es para que el juego no se termine hasta que el jugador ingrese “0”.
2. El segundo **do** y el tercero, se pedirá a los jugadores que elijan una opción del 1 al 3.

* El bucle nos asegurara que ingresen el dato correcto.
* Si el valor es válido se establece un **aux1** y **aux2** en verdadero, y se almacena la opción **game1** y **game2**.
* Si el valor no es correcto se mostrará un mensaje de error.

1. Se evalúa el resultado del juego comparando las opciones de los jugadores.

* Si las opciones son iguales de ambos jugadores se mostrará un mensaje de empate.
* Si el primer jugador gana, se mostrará un mensaje que el jugador uno es el ganador.
* De lo contrario se mostrará como el ganador el segundo jugador.

1. Se le pedirá al usuario si quiere volver a jugar, con los valores uno con un si y no con un dos

* Si el jugador marca con un **uno** este seguirá su siclo, pidiendo ingresar nuevamente los datos a los jugadores
* Si el jugador marca con un **cero** este no seguirá el juego y mostrará un mensaje.

**package** juegoGrupal;

**import** java.util.Scanner;

**public** **class** juego {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

Scanner scanner = **new** Scanner(System.***in***);

System.***out***.println("¡Bienvenido al juego Piedra, Papel y Tijera!");

**int** game = 1;

**int** game1, game2;

**boolean** aux1, aux2;

**do** {

game = 1;

**do** {

System.***out***.println("Primer Jugador (1) Tijera, (2) Papel y (3) Piedra:");

String jugador1 = scanner.nextLine();

**switch** (jugador1) {

**case** "1":

aux1 = **true**;

game1 = 1;

**break**;

**case** "2":

aux1 = **true**;

game1 = 2;

**break**;

**case** "3":

aux1 = **true**;

game1 = 3;

**break**;

**default**:

aux1 = **false**;

game1 = 0;

System.***out***.println("Ingrese los valores pedidos. Por favor!!!");

**break**;

}

} **while** (!aux1);

**do** {

System.***out***.println("Segundo Jugador: (1) Tijera, (2) Papel y (3) Piedra");

String jugador2 = scanner.nextLine();

**switch** (jugador2) {

**case** "1":

aux2 = **true**;

game2 = 1;

**break**;

**case** "2":

aux2 = **true**;

game2 = 2;

**break**;

**case** "3":

aux2 = **true**;

game2 = 3;

**break**;

**default**:

aux2 = **false**;

game2 = 0;

System.***out***.println("Ingrese los valores pedidos. Por favor!!!");

**break**;

}

} **while** (!aux2);

**if** (game1 == game2) {

System.***out***.println("Empate!!!");

} **else** **if** ((game1 == 1 && game2 == 2) || (game1 == 2 && game2 == 3) || (game1 == 3 && game2 == 1)) {

System.***out***.println("Gana jugador 1!!!");

} **else** {

System.***out***.println("Gana jugador 2!!!");

}

System.***out***.println("¿Quieres jugar de nuevo? (SI (1), NO (0))");

game = scanner.nextInt();

scanner.nextLine(); // Consumir el salto de línea pendiente después de nextInt()

} **while** (game == 1);

System.***out***.println("Gracias por jugar. ¡Chaito!");

}

}