

**Projeto 02 – Projeto Jokenpô**

Utilizando os conceitos aprendidos até estruturas de repetição, crie um programa que jogue pedra, papel e tesoura (Jokenpô) com você.

**O programa tem que:**

* Permitir que eu decida quantas rodadas iremos fazer;
* Ler a minha escolha (Pedra, papel ou tesoura);
* Decidir de forma aleatória a decisão do computador;
* Mostrar quantas rodadas cada jogador ganhou;
* Determinar quem foi o grande campeão de acordo com a quantidade de vitórias de cada um (computador e jogador);
* Perguntar se o Jogador quer jogar novamente, se sim inicie volte a escolha de quantidade de rodadas, se não finalize o programa.