

Control Sorpresa: Juego de Cachipún (Piedra, Papel o Tijera)

Objetivo: Implementar el clásico juego de **Cachipún** (Piedra, Papel o Tijera) donde un jugador compite contra la computadora. El jugador y la computadora eligen una opción de entre tres (Piedra, Papel o Tijera) y el ganador se determina según las reglas tradicionales del juego:

- **Piedra** vence a **Tijera**.
- **Tijera** vence a **Papel**.
- **Papel** vence a **Piedra**.

Parte 1: Cachipún Clásico

1. **Selección del Jugador:** El jugador debe poder elegir entre las tres opciones: Piedra, Papel o Tijera. La entrada debe ser validada para asegurarse de que el jugador ingresa una opción válida.
2. **Selección de la Computadora:** La computadora debe elegir una opción de manera aleatoria entre las tres opciones disponibles.
3. **Determinación del Ganador:** El programa debe comparar las elecciones del jugador y de la computadora y determinar quién es el ganador, de acuerdo con las reglas del juego.
4. **Mostrar Resultados:** Al final de cada ronda, se debe imprimir el resultado (si el jugador ganó, perdió o si hubo empate) junto con las elecciones de ambos.
5. **Juego Continuo:** El jugador debe tener la opción de seguir jugando. Si desea continuar, el juego debe repetirse. Si el jugador elige no continuar, el juego debe terminar.

Parte 2: Cachipún Big Bang Theory

En esta parte, deberás modificar el juego clásico para implementarlo tal como lo juega **Sheldon Cooper** en **Big Bang Theory**. El **Cachipún Big Bang Theory** tiene más opciones y reglas adicionales, haciendo el juego más interesante y divertido. Las opciones adicionales son las siguientes:

- **Piedra** vence a **Tijera**.
- **Tijera** vence a **Papel**.
- **Papel** vence a **Piedra**.
- **Lagarto** vence a **Papel** y es vencido por **Piedra**.
- **Spock** vence a **Tijera** y es vencido por **Papel**.

Reglas del Cachipún Big Bang Theory:

1. **Selección del Jugador:** El jugador puede elegir entre las siguientes opciones:
 - **Piedra**
 - **Papel**
 - **Tijera**
 - **Lagarto**
 - **Spock**

2. **Selección de la Computadora:** Al igual que en la versión clásica, la computadora elige aleatoriamente una de las opciones mencionadas anteriormente.
3. **Determinación del Ganador:** El programa debe comparar las elecciones del jugador y de la computadora, siguiendo las reglas establecidas de **Big Bang Theory**, y determinar quién es el ganador.
4. **Mostrar Resultados:** Al final de cada ronda, se debe imprimir el resultado (si el jugador ganó, perdió o si hubo empate), mostrando las elecciones de ambos.
5. **Juego Continuo:** Al igual que en la primera parte, el jugador debe tener la opción de continuar jugando o finalizar el juego después de cada ronda.

Instrucciones para la Parte 2:

- **Opciones Disponibles:** Además de las tres opciones tradicionales (Piedra, Papel, Tijera), el jugador y la computadora ahora tienen dos opciones adicionales: **Lagarto** y **Spock**. Asegúrate de que el jugador pueda elegir entre las cinco opciones.
- **Lógica de Comparación:** Utiliza estructuras condicionales para implementar la comparación de las opciones, tomando en cuenta las nuevas interacciones entre las opciones (por ejemplo, **Lagarto** vence a **Papel**, pero es vencido por **Piedra**).
- **Entrada de Usuario:** Asegúrate de que el jugador pueda ingresar una opción válida entre las cinco disponibles y que se muestre un mensaje de error si se ingresa una opción incorrecta.