

Javascript: Sintaxis y entorno del Navegador

Ejercicio propuesto – Piedra, Papel y Tijeras

Crea un programa para jugar a Piedra, Papel y Tijeras.

Se debe iniciar con una función constructora llamada Game, que contenga las siguientes funciones:

1. play() para iniciar el juego.
2. userOption() para pedir al usuario una opción entre "piedra", "papel" o "tijeras". Usa la función prompt().
3. computerOption() para determinar que opción elige la máquina. 2.1. Utiliza Math.random() para elegir un número aleatorio.
 - a. Ejemplo: `var random = Math.floor(Math.random()*3);`
 - b. Utiliza un switch para la opción del jugador.
4. La función showOption(), para que el programa muestre las opciones, pasándole el parámetro "option" con la opción del jugador y el parámetro "player" para indicar que ha elegido cada jugador. Usa la función console.log() para mostrar los mensajes.
5. La función whoWins() para determinar quién gana la partida y mostrar por consola los siguientes mensajes en cada caso:
 - a. ¡PC wins!! ¡Loser, vuelve a intentarlo!
 - b. ¡Has ganado!
 - c. ¡Ha habido empate!

Cuando el usuario gana, debe mostrarse el mensaje "¡Tu ganas!" usando la función alert().

Resultados esperados por consola:

```
>>> Has elegido: tijeras
El pc elije: tijeras
¡Ha habido empate!
```

```
>>> Has elegido: papel
El pc elije: piedra
¡Has ganado!
Alerta: ¡¡Tu GANAS!!
```

```
>>> Has elegido: piedra
El pc elije: papel
¡PC wins!! ¡Loser, vuelve a intentarlo!
```
