

Ejercicio: Implementación del Juego "Piedra, Papel o Tijera"

Objetivo:

Desarrollar un programa en Python para jugar a "Piedra, Papel o Tijera" contra la computadora. El programa debe permitir al usuario jugar múltiples rondas y llevar un registro de los partidos ganados por el jugador y la computadora. Al finalizar el juego, el programa debe mostrar el ganador total y permitir al usuario jugar nuevamente si lo desea.

Requisitos del Ejercicio:

1. Introducción:

- El programa debe comenzar saludando al jugador y pidiendo su nombre.

2. Elección del Jugador:

- El jugador debe introducir su elección (piedra, papel o tijera). El programa debe validar que la entrada sea válida, es decir, que esté en la lista de opciones permitidas.

3. Elección de la Computadora:

- La computadora debe hacer una elección aleatoria entre piedra, papel o tijera.

4. Determinación del Ganador:

- Comparar la elección del jugador con la de la computadora para determinar el ganador de la ronda. Actualizar el contador de partidos ganados de acuerdo con el resultado (ganador del jugador, ganador de la computadora o empate).

5. Repetición del Juego:

- Después de cada ronda, el programa debe preguntar al jugador si desea jugar nuevamente. El jugador debe introducir 's' para sí o 'n' para no. El programa debe manejar entradas inválidas pidiendo al usuario que introduzca una respuesta válida.

6. Finalización del Juego:

- Al final del juego, el programa debe mostrar el número total de partidos ganados por el jugador y la computadora.
- Indicar quién es el ganador basado en los partidos ganados.
- Despedirse del jugador.

Puntos Adicionales:

- Asegúrate de que el programa maneje entradas inválidas para la elección del jugador y la decisión de jugar nuevamente.
- Utiliza comentarios en el código para explicar la lógica y los pasos del programa.
- Considera el uso de funciones para organizar mejor el código y hacerlo más modular.

Ejemplo de Salida:

```
Juguemos a Piedra, Papel o Tijera
Introduce tu nombre: Juan
Bienvenido Juan al juego

Piedra, papel o tijera?
Tu elección: papel
La computadora gana

¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): s

Piedra, papel o tijera?
Tu elección: piedra
Juan gana

¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): n
Hasta la próxima
Partidos ganados por el jugador Juan: 1
Partidos ganados por la computadora: 1
Empate
```