
Piedra, papel, tijeras (1)

P90550_es

El juego de “piedra, papel, tijeras” es muy conocido: Dos jugadores eligen una de esas tres posibilidades de forma independiente, y muestran su elección a la vez. Si los dos han escogido lo mismo, hay empate. Si no, uno de los dos gana, con la siguiente convención: la piedra gana a las tijeras, las tijeras ganan al papel, y el papel gana a la piedra.

Escribid un programa que calcule el resultado final de diversas partidas de “piedra, papel, tijeras”. Asumid que ganar una partida supone dos puntos, empatar supone un punto, y perder supone cero puntos.

Entrada

La entrada consiste en diversas líneas con dos palabras, cada una de la cuales es “piedra”, “papel”, o “tijeras”.

Salida

Escribid una línea con los puntos ganados por el primer jugador y los puntos ganados por el segundo jugador, separados por un espacio.

Ejemplo de entrada 1

piedra papel
papel tijeras
papel papel
tijeras piedra

Ejemplo de salida 1

1 7

Ejemplo de entrada 2

piedra piedra
tijeras tijeras
papel piedra

Ejemplo de salida 2

4 2

Información del problema

Autoría: Salvador Roura

Generación: 2026-01-25T11:51:27.310Z